Micro NEWS

3615 MICRONEWS
GAGNEZ UNE LYNX

ISSN EN COURS

AVRIL 1991 / N°46 BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50

T2843 - 46 - 25,00 F

LES SIMULATEURS DANS LE GOLFE

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

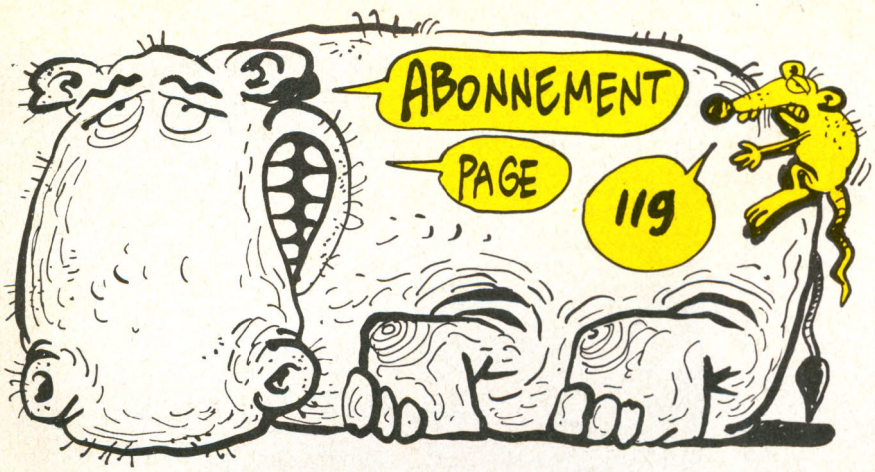
DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA

- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



SOMMAIRE

NEWS 4
MAJOR THOMSON 28
CAPITAINE PIXEL 30
ABONDOS 32
DOSSIER GOLFE 35
TOPS & SOFTS 52
CONSTRUCTION SET 72
SAMOURAI MICRO 74
VRAI OU FAUX ? 77
CONSOLES 78
TOP SECRET 100
PETITES ANNONCES 109
STEPHANIE 120
ROSIE ZOUNETTE 122
BARGON ATTACK 124
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX .. 126
LA COLLEC' 127
SCREEN CHOCS 128
DERNIERE MINUTE 130

NUMERO EXPLOSIF !

Oui ! Nous l'avons fait ! Nous sommes allés sur le terrain... que beaucoup d'autres rechignaient même à évoquer. D'aucuns estimeront que ce dossier fait preuve d'un opportunisme tapageur. D'autres, avant même d'avoir feuilleté nos pages, nous reprocheront une prise de position implicite, qui n'existe absolument pas. Quant à la majorité, nous espérons lui faire partager la passion que nous avons investie dans ce dossier. Profitons-en pour remercier la fantastique équipe de Microprose à laquelle nous devons, entre autres, l'illustration d'ouverture - prévue à l'origine pour la jaquette du jeu *F-15 Strike Eagle 2* Amiga, mais jugée trop hard -, ainsi que la rédaction du magazine *Raids* qui nous a largement ravitaillés en photos d'engins réels.

Comme promis, notre papier intérieur change dès ce numéro. Nous espérons que cette amélioration non négligeable vous satisfera...

Outre le dossier évoqué plus haut, vous découvrirez ce mois-ci dans Micro News une soixantaine de jeux dûment testés et presque autant d'informations sur les prochaines sorties.

La rubrique *Construction Set* continue sur sa lancée et amorce un virage qui lui fait aborder la technique relative à l'environnement graphique. Bien dosé en difficulté et passionnant à souhait, ce deuxième volet vous dit tout ce qu'il faut savoir sur le sujet.

Nous ne le répéterons jamais assez, ne manquez sous aucun prétexte l'émission *Une Pêche d'Enfer* spéciale micro, **le mercredi 3 avril à 17 heures 05.** Elle sera non seulement l'occasion pour vous de découvrir d'autres facettes de la micro-informatique, mais également de participer à un grand concours qui, si la chance vous sourit et si vous répondez le premier aux questions posées, vous permettra de gagner **un compatible PC Amstrad 1386, cinq jeux Microprose** et **un voyage en Angleterre** chez l'éditeur, avec en prime un survol des alentours à bord de l'avion privé de la société.

Soyez au rendez-vous !

Georges Brize

Couverture : Tornado (Eric Micheletti - Raids) ; F-15 Strike Eagle 2 (Microprose).

VU A LA TELE

***Une Pêche d'Enfer*, c'est tous les mercredis à 17 heures 05 sur FR3. Et aussi chaque jour à la rédaction de Micro News - et donc tous les mois dans votre magazine préféré...**

"C'est une émission fourre-tout gentiment bordélique et très rapide" explique Olivier Seconda, le présentateur qui déverse hebdomadairement les dernières nouveautés high-tech. Montres alimentées par l'eau de la douche, lampes de poche solaires (ah non, celle-ci ont été piquées à Gaston Lagaffe) défilent vite fait à l'écran et, dans la foulée, des softs ou du matos pour nous faire flasher. "On parle de choses sérieuses sur un ton léger et toujours en moins de deux minutes." Et parfois moins... Un chrono égrène une à une les soixante secondes du flash-infos. Vite vite, on est pressé !

ON TOURNE !

Trois à quatre semaines avant l'émission, l'équipe de François Guillaud - le producteur - met deux émissions en boîte. Deux fois 26 minutes tournées à Strasbourg, régionalisation oblige ! Là-bas, "alle redde elsaesich" (tout le monde parle alsacien) et au quand c'est qu'on bouffe ? très Paname de l'équipe parisienne - car l'heure passe vite - répond un "am zweie" (à deux heures) puis, le moment venu, "m'r gehn esse" (on va manger). Yianna Katsoulos, la grecque anglophone (et chanteuse) qui présente l'émission avec Pascal Sanchez, y perd son latin... Fringues fluo, les mains pleines de doigts lestés par d'invraisemblables bijoux, elle remplace depuis peu la belle Amanda qui a émigré sur Canal+ afin d'y animer avec son talent habituel l'émission *V.O* .

Reprise du tournage après le café... Robert Chalut, le réalisateur de l'émission, explique aux animateurs où ils doivent se tenir sur le plateau, en fonction des caméras. Le logo de l'émission fait des cabrioles sur les écrans d'un Amiga et d'un ST installés près d'une table de chantier, décor taggé et très low-tech d'*Une Pêche d'Enfer*.

FR UNE PÊCHE D'ENFER

ŒIL DE LYNX

Pour alimenter sa rubrique, Olivier Seconda passe souvent à la rédaction tester les derniers arrivages de softs et les ordinateurs font régulièrement la navette entre l'Alsace et la France de l'intérieur, comme on dit là-bas. Quant au logo, c'est une création de notre journaliste Marc Lacombe qui tâte de la palette graphique avec la même maestria que son traitement de texte. Accords FR3-Micro News ? Partenariat ? Sponsoring ? Rien de tout cela. Tout simplement, l'équipe de l'émission a trouvé au journal la même ambiance que sur le plateau. Et comme on a des passions communes...

La première séquence sera consacrée au Lynx et à sa sacoche pleine de jeux. Olivier Seconda la tripote dans tous les sens, François

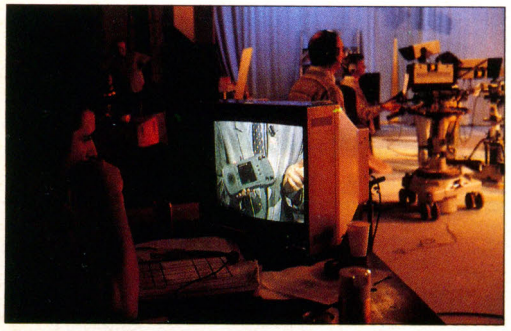
FR UNE PÊCHE D'ENFER

Guillaud suit attentivement l'émission sur un écran de contrôle. Bel objet, ce Lynx. Son prix a baissé dernièrement mais il bouffe toujours autant de piles. Plan général, quelques séquences en gros plan à la fin que l'on ajoutera au montage. Fidèle à son principe, l'émission ne s'attarde pas. Pour la 140ème d'*Une Pêche d'Enfer*, un beau score pour une émission, c'est **Maupiti Island**, le jeu d'aventure parlant de la société Lankhor qui a droit aux deux minutes sous les sunlights. A la fin du tournage, Olivier distribue pins, badges et T-shirts au public.

L'été dernier, un tournage avait été réalisé dans les pays de l'Est. Un jeune du pays servait de guide. La micro grand public y étant quasiment inexistante, l'émission s'était rabattue sur la BD et les problèmes de la jeunesse soviétique, le spectre du Sida. Avec distribution de préservatifs sur la place Rouge... L'été prochain, l'émission devrait se transporter aux Etats-Unis. Avec quelques bonnes surprises du côté des gadgets d'enfer et de la micro.

Bernard Jolivalt

FR3
UNE PÊCHE D'ENFER

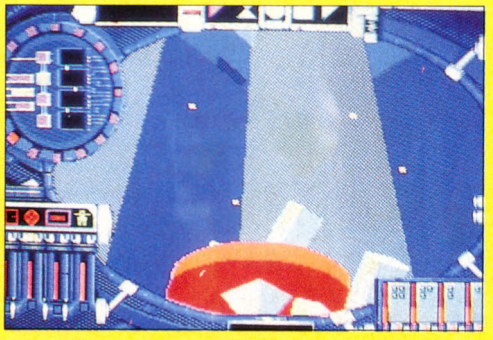


ET L'ORDINATEUR DEVINT CON !

US Gold annonce **Cybercon 3**. Imaginez une version futuriste de l'ONU, avec son ordre mondial à la noix. Au vu de la complexité du monde et afin de préserver la paix, nos élites conçoivent l'idée géniale de substituer un puissant ordinateur - Cybercon 3 - aux représentants verbeux de cet organisme ronflant et inutile.

Avec la claivoyance qui les caractérise, ils placent également toutes les armes existantes sous son contrôle. La bécane, particulièrement vive d'esprit, réalise en un milliardième de seconde qu'elle dispose là d'un droit discrétionnaire suffisant à l'assainissement définitif de la planète... Imaginez la suite !

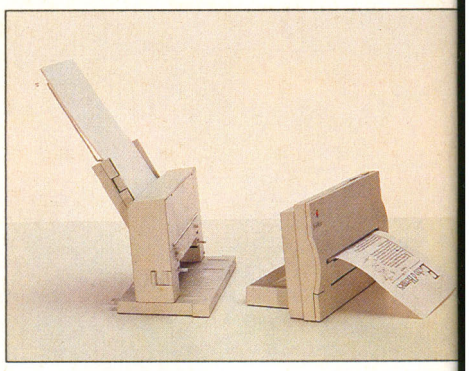
La destruction de la machine protégée à mort en un vaste complexe souterrain, sera sans doute l'un des événements marquants du mois d'avril. L'animation ultra-fluide et rapide (plus 350 salles mortelles en 3-D pleine) nous attendent sur Atari ST, Amiga et PC.



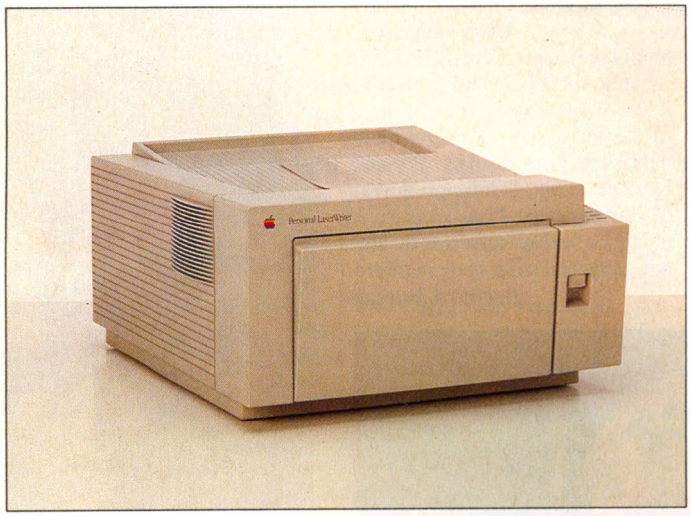
LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS
LORICIEL
DISC
"... Ce logiciel frôle la perfection ..."
MICRO-NEWS Mars 91
Cette 1ère simulation de lancer de disque enthousiasmera tous les passionnés de sports d'adresse.
Disponible sur ATARI ST - AMIGA - IBM PC et compt. AMSTRAD CPC - CPC+ (en mai 91)
LE TOUT NOUVEAU PRESSEZ SOUPLE!
UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

L'APPLE AU PEUPLE

Figurez-vous que le nouveau bébé d'Apple - le **Mac Classic** - se vend comme des petits pains : à la fin de 90, on comptait 55 000 machines effectivement livrées. Mais les acheteurs de *Mac Classic* ont également investi, à 47%, dans une imprimante. Le problème c'est que, hormis l'*ImageWriter 2*, Apple n'a pas d'imprimante "entrée de gamme" qui corresponde au *Classic*. Vous me voyez venir avec mes grands sabots ?



Eh bien non, Apple ne sort pas une nouvelle imprimante, mais deux. La première, la **Personal Laser Writer LS**, vient compléter la gamme. Comme sa grande sœur, la *Personal LaserWriter SC*, elle a une vitesse de 4 pages/minute. Elle dispose d'un plateau multifonctions de 50 feuilles et de 512 Ko pour sa RAM. Cette mémoire se révèle largement suffisante car les documents sont compactés, puis décompactés en temps réel lors de l'impression. Alors, quelles différences avec la *SC* ? Tout d'abord, elle ne peut pas se transformer en *NT* - celle-ci ayant la particularité d'être partageable - car la carte contrôleur se trouve solidaire du bloc moteur. Et puis, surtout le prix : 7 900 F HT, donc moins de 10 000 F TTC, ce qui la situe comme l'imprimante laser la moins chère du marché !



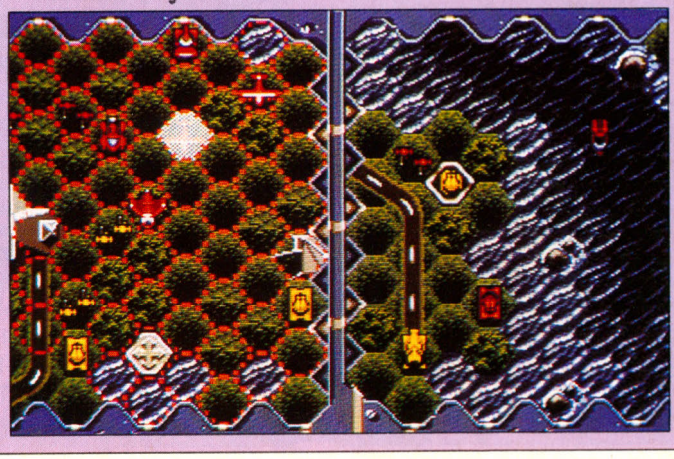
C'est Canon qui réalise les blocs moteurs des imprimantes laser. Et comme la firme vient de sortir une imprimante à bulles d'encre fort sympathique, la **BJ 10 E** - prévue au départ pour PC mais qu'une société vient de connecter au Mac par l'intermédiaire d'une interface de son cru - Apple sort de son côté une imprimante à bulles d'encre conçue (elle aussi) par Canon : la **StyleWriter**. Ses particularités : un look renversant - elle se pose à la verticale sur le bureau - et le prix (avec le chargeur de 50 feuilles, 2 900 F HT - moins de 3 500 F TTC), donc meilleur marché que la *BJ 10 E* elle-même. Sa vitesse est d'une demi-page à la minute et son poids de 1,5 kg (3,4 avec le chargeur de feuilles). La qualité d'impression peut s'élever, comme pour la *BJ 10 E*, à 360 dpi.

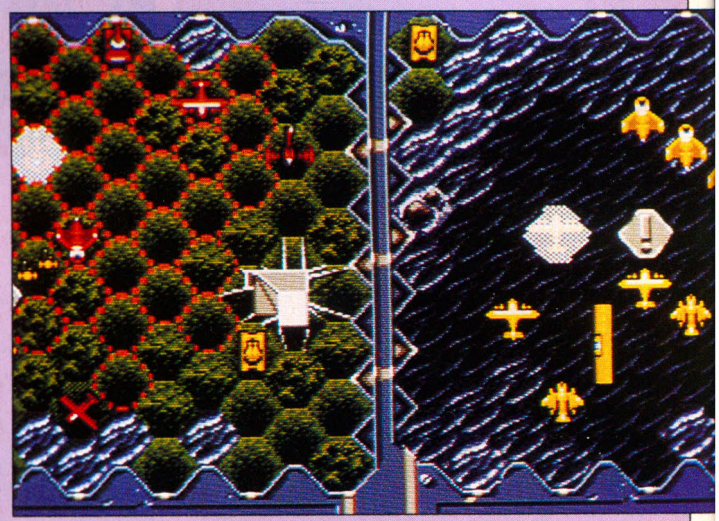
Ce qu'on peut conclure de tout ceci, c'est qu'Apple cherche à séduire rapidement les acheteurs de *Classic* insatisfaits par l'*Image Writer 2* et qui se tournaient vers d'autres marques du style *DeskJet*. Mais ce qui peut sembler une action ou réaction commerciale ne marque-t-il pas plutôt le début d'un changement de politique qui pousse Apple à s'attaquer au grand public (depuis si longtemps délaissé) sans en donner l'impression aux professionnels ?

ILES A LA DERIVE

L'expansionnisme actif ne laisse aucune place à l'improvisation... L'affaire récente du golfe Persique a démontré qu'inconscience et aveuglement mènent inéluctablement au désastre. Une bonne initiation stratégique comme **Battle Isle**, d'Ubi Soft, eût sans doute épargné à Saddam une déculottée magistrale, en lui faisant prendre conscience des problèmes inhérents au nécessaire équilibre des forces.

Dans un monde hypothétique envahi par la mer, deux camps (pourvus au départ d'un potentiel égal) luttent âprement pour l'acquisition des seuls territoires encore viables :





des îles ayant échappé au déluge. Deux joueurs éprouvent ainsi leurs talents manœuvriers en assurant le commandement d'unités terrestres, aériennes ou maritimes, avec prise en compte de la nature du terrain et le souci permanent du taux d'énergie nécessaire au bon fonctionnement des quartiers généraux, usines et dépôts. L'écran séparé verticalement nous régale de graphismes et d'animations enrichies de bruitages réalistes, rarement côtoyés dans les wargames de tradition, bien que l'affichage tactique en secteurs hexagonaux ne déroge en rien à celle-ci.

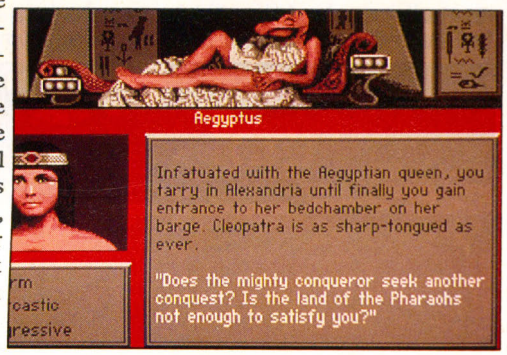
Que le meilleur gagne sur Atari ST, Amiga et PC aux alentours du joli mois de mai !

LA ROMANITE SUR AMIGA

Du même créateur que *Defender of the Crown* (Kellyn Beck), **Centurion : Defender of Rome** reprend son principe éprouvé en y ajoutant des options diverses, de la stratégie, une dose de jeu de rôle et surtout de superbes graphismes et animations.

Le but de la bête : offrir à chacun une chance de recréer des batailles dans l'ambiance de la Rome impériale. Le joueur tient le rôle d'un jeune général commandant les légions romaines, qu'il devra diriger avec compétence et diplomatie, afin d'assurer au mieux la défense de la cité aux sept collines. Comme le veut l'époque, il pourra également sélectionner son champion, qui luttera dans l'arène jusqu'à la mort, ou participera à une course de chars.

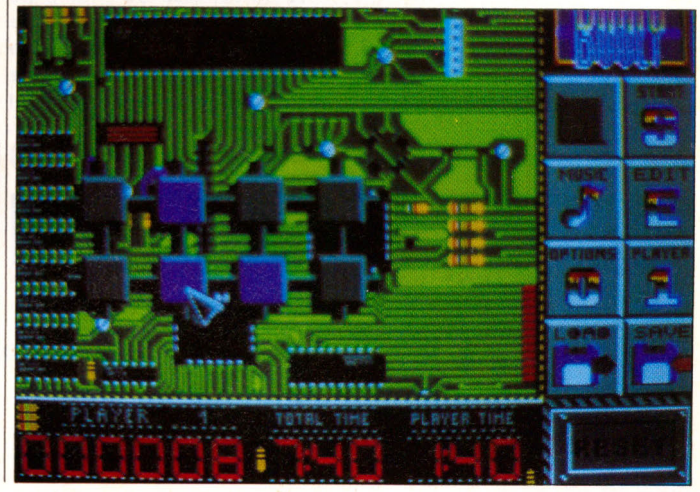
Un jeu pittoresque et unique en son genre à cause de la qualité de ses graphismes et de son "gameplay" !



REFLEXION BICOLORE

Fort du succès de ses précédents *Puzzle Games*, Loriciel mise à nouveau sur l'intelligence avec **Booly**. Des objets identiques (mais d'une couleur différente) figurent dans un décor à thème. Cliquer sur l'un d'eux modifie sa nuance tout en agissant vicieusement sur celle des autres. Œuvrer savamment et rapidement afin d'obtenir une uniformité, voilà l'épreuve imposée au cours d'une centaine de tableaux architordus, où l'on peut se bercer de la musique de son choix.

Trois joueurs possibles. Intenses cogitations dans votre cabèche en avril/mai sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et PC.



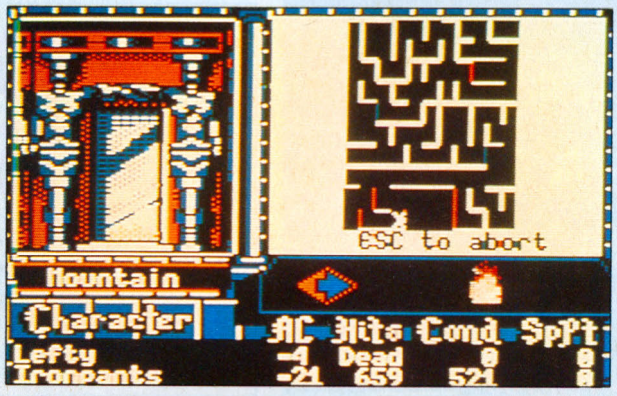
AMNESTY EPINGLE MIRRORSOFT

Amnesty International n'a pas du tout aimé certaines scènes de **The Killing Cloud**, présenté ailleurs dans nos pages. Par une coupure de presse de notre confrère *Tilt*, ils ont appris avec horreur que l'on y torturait des prisonniers par différentes méthodes plus barbares les unes que les autres. "*Tilt* n'avait reçu qu'une préversion et les scènes en question (NDLR : c'est bien le mot) ne seront pas incluses dans le soft !" a répliqué en substance Mirrorsoft.

Le porte-parole d'Amnesty International s'est déclaré satisfait de cette résolution et a levé toute idée de poursuites judiciaires. On ne s'en demande pas moins ce qui se passe dans la tête des programmeurs de chez Mirrorsoft...

BARD'S TALE 3 SUR AMIGA

Vous présenter encore le célèbre **Thief of Fate** (troisième volet du fameux *Bard's Tale*, signé Electronic Arts) serait faire injure à vos connaissances ludiques.

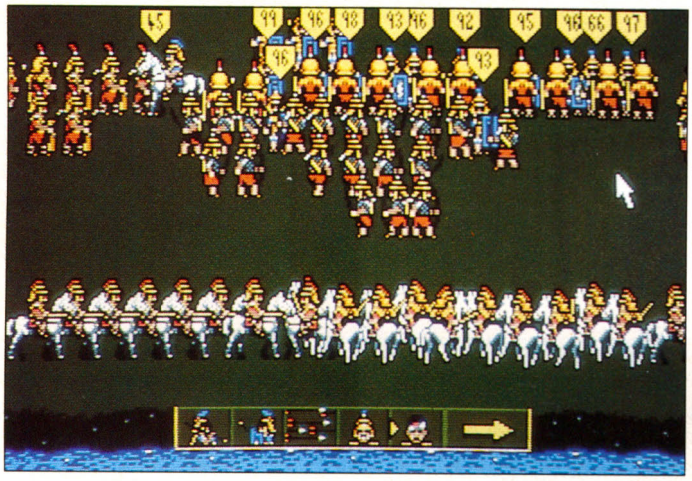


Aussi, nous nous contenterons de vous signaler son existence sur Amiga, en vous rappelant - tout de même - que ce dernier bénéficie d'un plus grand nombre de sorts, de monstres et même de donjons que ses prédécesseurs. Un merveilleux jeu qui vous envoûtera des heures durant...

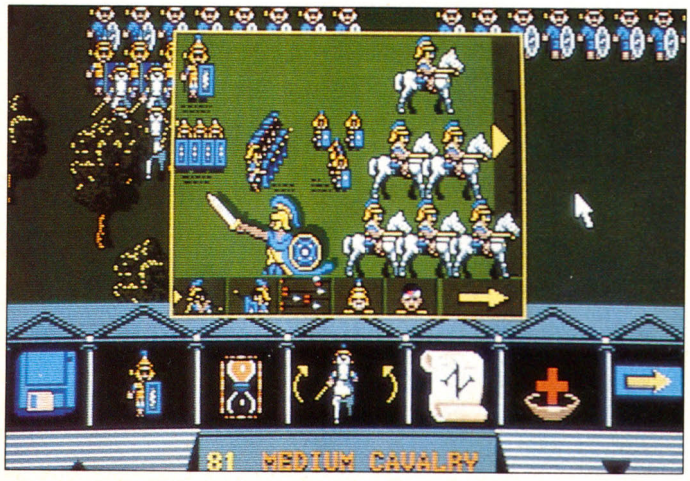
BON COMME LA ROMAINE

Impressions annonce la sortie imminente de **Cohort - Fighting For Rome**, un wargame de qualité (et suite de *Rorke's Drift*) qui met en scène les légions qui dominèrent le monde. Vingt scénarios vous y sont offerts avec possibilité d'en concocter à votre guise, et quatre types de formations d'infanterie et de cavalerie.

Le survol aisé du champ de bataille et la vision animée de l'évolution des troupes sur le terrain constituent un véritable régal. Ordonner le changement de forme tactique des lignes offensives (en tortue par exemple)



niveaux de difficulté. Des scrollings multidirectionnels et une gestion d'ensemble sophistiquée - à base d'icônes significatives -, permettent de mener campagne en faisant manœuvrer des régiments d'archers, trois ou organiser l'attaque par surprise de l'ennemi (lequel est commandé par l'ordinateur) nous plonge dans l'ambiance et la griserie des combats. Gloire et conquêtes en avril sur Atari ST, Amiga et PC.



BIENTOT DANS LE BAIN

La finalisation de **Flames of Freedom**, ou si vous préférez de **Midwinter 2**, approche de son terme. Ses concepteurs l'ont enrichi d'un tas d'options. A commencer par le personnage principal que vous pourrez "construire" à votre guise : choisir des cheveux roux plutôt que blonds peut affecter d'une manière parfois très subtile, le sort du monde (*Agora* dans *Flames of Freedom*). Et les moyens de transport sont beaucoup plus nombreux... Skis, deltaplanes et l'inévitable skidoo sont remplacés par des sous-marins, des montgolfières, des hélicoptères, bref une variété d'engins à faire pâlir Nicolas Hulot lui-même. Quand le sous-marin coule un navire, on peut localiser l'épave en observant la surface de l'eau par en dessous. Quelques vagues et des remous témoignent encore du drame !

C'est le genre de détails hyperréalistes qui donnent une idée du degré de finition du soft. Les paysages sont générés par des calculs fractaux ; chaque île comporte son propre système politique, et il faudra bien sûr en tenir compte pour lier des accords et résister à l'envahisseur. Test complet de ce soft grandiose dans le prochain numéro de Micro News.

AVIS AUX REDACTEURS

Epigraf, société connue pour ses nombreuses versions du *Rédacteur 3* nous signale que les horaires de sa "hotline" ont changé. Il vous faudra désormais, si vous êtes coincé et que vous possédez la version originale du logiciel, appeler du **lundi au vendredi de 14 à 18 heures au (16) 61.63.48.22**. Rappelons que la version actuellement proposée est la 3.10 et coûte 1 090 F TTC.

DOMARK SE DEMARQUE

Pour la réédition de certains de ses titres sur 16 bits, Domark devient **Re-spray.** C'est pas fameux comme trouvaille, mais on a échappé à Headless Chicken Software Company (la compagnie du poulet sans tête) et à Trainspotters Software. Premiers titres retenus : **Hard Drivin'**, **Licence to Kill**, **APB** et **Toobin**.

INFOMART SE DEVERGONDE

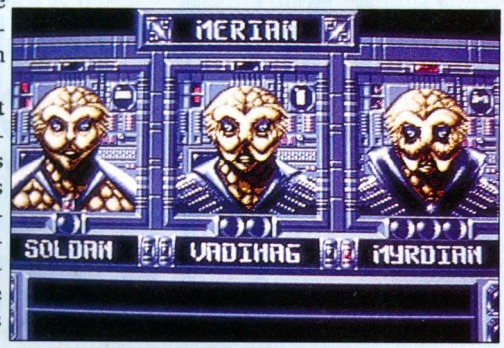
Les 28 février et 1er mars derniers s'est déroulé au CNIT de la Défense, à **Infomart** plus exactement, le premier forum "Informatique Ludique et Domestique". Le but était de faire découvrir l'informatique aux profanes sur le thème : un ordinateur à la maison.

On pouvait y voir différents ateliers tournant sur CPC, ST, Amiga et PC - de marque Amstrad et Commodore. Quelques éditeurs de jeux se trouvaient représentés et même des fanzines étaient de la partie. Mais en réalité, on peut dire que ce forum a constitué une déception. Pas plus de 500 personnes se sont déplacées et pour cause : la promotion s'est en effet bornée à 100 000 tracts jetés dans les boîtes aux lettres dans le seul département des Hauts-de-Seine, et à quelques messages sur une radio locale. Quand on veut faire bouger les foules, on s'y prend à l'avance et on prévient la presse !

D'autre part, Laurence Constant, la directrice de la Communication chez Commodore suggère qu'en cas de remake, on sépare les ateliers par machine (en effet, pour Commodore, il est intéressant qu'on puisse comparer un Amiga avec un CPC) et que le forum soit divisé en deux parties : une "branchée" pour ceux qui connaissent déjà et veulent découvrir les nouveaux produits et une "néophyte" où l'on explique clairement ce qu'est un traitement de texte, un tableur etc. A bon entendeur, salut !

A LA GARDE !

Avec **Guardians**, Loriciel en est à son cinquième *Puzzle Game*. Pour l'instant, le principe en semble assez mystérieux - sinon abscons.



Le savant rebond de boules - les "triffids" - dans un volume rectangulaire, permet la construction de murs de briques de couleur

Cinq familles de trois maîtres gardiens (jeune, adulte et vieillard) virevoltent sous un aspect éthéré dans le décor et octroient divers bonus - ou malus - selon l'habileté du joueur...

Aurons-nous les boules en mai sur Atari ST, Amiga, PC et Amstrad CPC ?

NE MANQUEZ PAS UNE PÊCHE D'ENFER "SPÉCIALE MICRO" LE MERCREDI 3 AVRIL À 17 HEURES 05

CONCOURS ECHECS, SUITE

Forts du succès considérable que remporte notre petit concours du mois dernier - une centaine de réponses nous sont en effet déjà parvenues au moment où j'écris ces lignes - nous avons décidé de le prolonger, oui, d'un mois supplémentaire.

Et ce n'est pas tout ! Afin de stimuler, si besoin est, votre enthousiasme débordant, les magasins **Game's** se proposent d'offrir au grand gagnant sélectionné par tirage au sort - en plus de l'échiquier de compétition Charvet n° 5 (grande taille) pièces et tapis - un somptueux échiquier électronique **Turbo King d'une valeur** (c'est vrai !) **de 2 360 F**. De quoi devenir un véritable pro !

Caractéristiques du Turbo King

◊ 80 kilo-octets de mémoire
◊ Clavier sensitif
◊ 64 niveaux de difficulté
◊ 2 horloges LCD

Regardez bien ce problème. Menez les blancs au mat en 4 coups, et envoyez-nous votre solution à **Micro News "Echecs", 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris**, ou jouez sur **3615 MICRONEWS**.

Les 5 magasins GAME'S dans toute la France

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 39.55.19.20

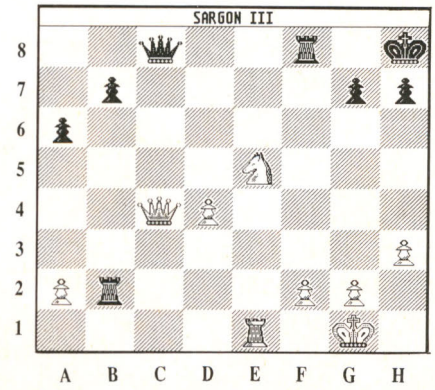
VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34.65.18.81

ST-QUENTIN-EN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. : 30.57.13.43.

LYON-LA PART DIEU
Centre Commercial
Tél. : 78.62.70.30.

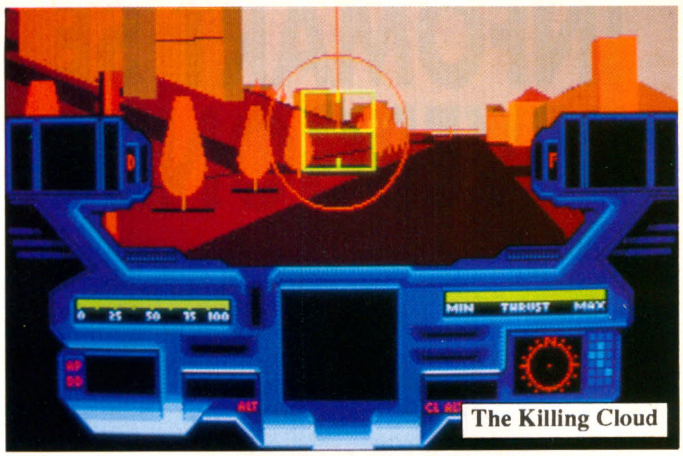
CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal-Juin
Tél. : 93.22.55.21.

GAME'S



MIROIRS DU FUTUR CHEZ MIRRORSOFT

Et pas des utopies réorganisatrices...



The Killing Cloud

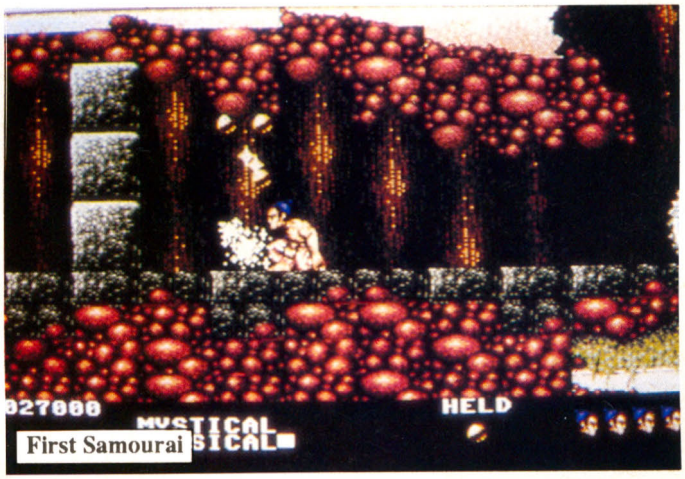
The Killing Cloud

On assiste à un véritable tir groupé chez Mirrorsoft, qui nous sort toute une tripotée de softs sous le label Imageworks...

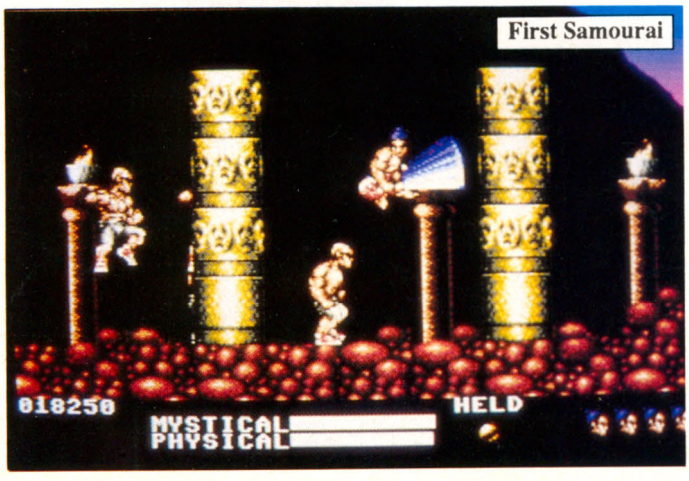
First Samourai

Voici un beat'em up à scrolling octodirectionnel (ben oui, octo...). Les graphismes somptuosissimes sont dus aux pixels inspirés de notre ami Raffaele Cecco qui avait pondu les inoubliables *Exolon* et *Stormlord* aux temps pas si lointains où il grattait pour Hewson et la musique va jusqu'à emprunter des extraits à... l'*Alleluia* de Haendel !

Une animation d'enfer et force cris, hurlements, bruits et fureur font de **First Samourai** un soft ravageur... L'action se déroule en 2323, dans un Japon redevenu médiéval, peuplé de mutants et d'humanoïdes échappés de quelque cartouche pour console particulièrement remuante. Il est attendu sur Amiga, ST puis PC à la rentrée. Vivement les vacances !



First Samourai



First Samourai

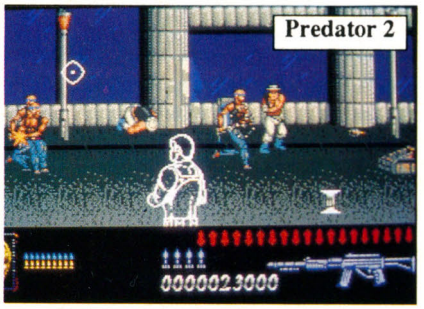
The Killing Cloud

San Francisco n'est pas connu que pour ses plages et *Un tramway nommé désir*. Les jours sans vent, la pollution bétonne les poumons plus sûrement qu'un paquet de clopes. Fog ça cesse, de qui smog-t-on ?

The Killing Cloud, autrement dit "le nuage tueur", se déroule au prochain siècle. Les Black Angels (rien à voir les allumés de la moto, Hell's plus que Black) ont recouvert la ville d'un nuage qui a décimé la population. Aux commandes d'un engin volant, votre mission consistera à survoler le nuage beige. Seuls en dépassent les piliers et les câbles du Golden Gate Bridge, plus quelques immeubles suffisamment élevés pour permettre une localisation des quartiers de la ville. (Le jeu est cependant fourni avec une carte de la ville.)

Vers Chinatown, par exemple, vous plongerez dans le jus rougeâtre. Vol à tire-d'aile dans une atmosphère aussi épaisse que glauque, chasse aux Black Angels dans un décor vectorisé créé par Vektor Graphics theirselves - encore un soft prometteur dans la lignée de *Resolution 101*, l'atmosphère en plus. On se sent soulagé quand le nuage mortel se lève

enfin. Pour ST, Amiga et PC, soooooon. !



Predator 2

Los Angeles 1995. La guerre fait rage entre les dealers colombiens et jamaïcains. Et les cops sont impuissants à faire régner la loi... Predator, un flic étrange venu d'ailleurs, ramène calme et sérénité dans la cité, mais par la manière forte.

Predator 2 se présente comme un shoot'em up - tout ce qu'il y a de plus classique depuis que les Robocop et autres androïdes assermentés font la loi et le coup de feu sur nos micros. Le pourvoyeur de drogue à battre clignote à toute vitesse. C'est probablement ce que les junkies appellent le flash... Dans les deux premiers niveaux, Predator n'adopte que l'apparence d'une sihouette et ce n'est que dans les niveaux trois et quatre qu'il se rem-plumera et apparaîtra en chair pixélisée et en os inox.

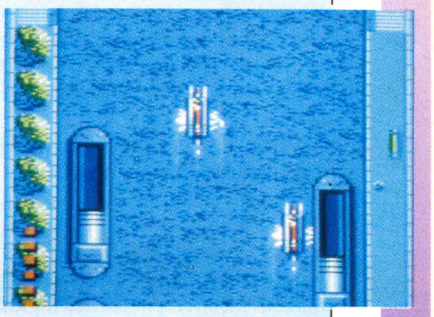
La réalisation du soft se révèle assez conventionnelle et le scrolling horizontal saccadé, sur ST du moins. Rues mal famées, appartements classieux, métro taggé et abattoirs servent de cadre à ce soft bruyant qui ne sortira que sur Amiga et ST.

Bernard Jolivalt

OUT ET PAR-DESSUS BOARD

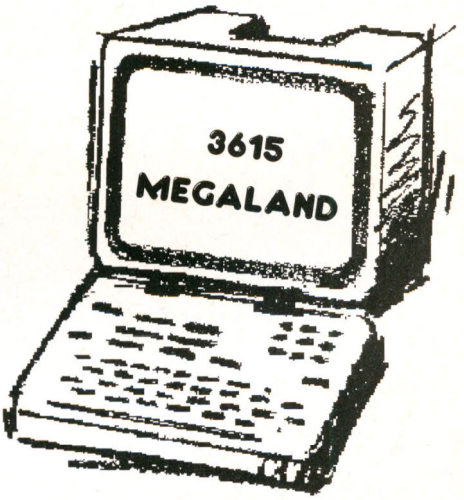
Nous venons de recevoir **Out Board** - de Loriciel - sur Amstrad CPC. L'enveloppe n'était pas poussiéreuse et le timbre semblait récent, ce qui laisserait à penser qu'il s'agit d'une nouveauté.

On se pose donc des questions sur cette course de bateaux vue par le dessus, qui se déroule dans six capitales. Le scrolling vertical saccadé d'une autre époque et des bruitages de basse-cour apathique caractérisent ce jeu oubliable...



3615 MEGALAND

- Le 3615 MEGALAND est à l'heure actuelle le serveur possédant **le téléchargement le plus complet** de France. Vous pouvez accéder librement à **plus de 600 Mo de domaines publics** compressés pour Atari ST, Amiga, Mac, compatibles PC XT/AT et UNIX soit un total de 10.000 logiciels. Protocole BBT.
- Dialoguez avec d'autres connectés grâce à notre puissant service de messagerie comprenant les dialogues-contacts, les salons, les boîtes aux lettres (**avec bals binaires**), les rubriques, la tribune libre et l'affiche publique.
- Venez vous éclater avec l'un de nos **8 jeux primés** pour découvrir Bomber, Terminator, Pac Man, Pendu, Hangman, Snake, Explorer et Thriller. Le meilleur score mensuel tous jeux confondus remporte un superbe lot (radio, appareil photo, console Lynx ou Gameboy, etc...).



C.P. 72104 MEGAMAG

Pour recevoir votre logiciel de téléchargement "BBT" gratuit, envoyez-nous une disquette vierge ainsi que 5,70 F en timbres à CLUB MEGALAND B.P. 51 91430 IGNY (Tél : 16.1 69.85.34.91).

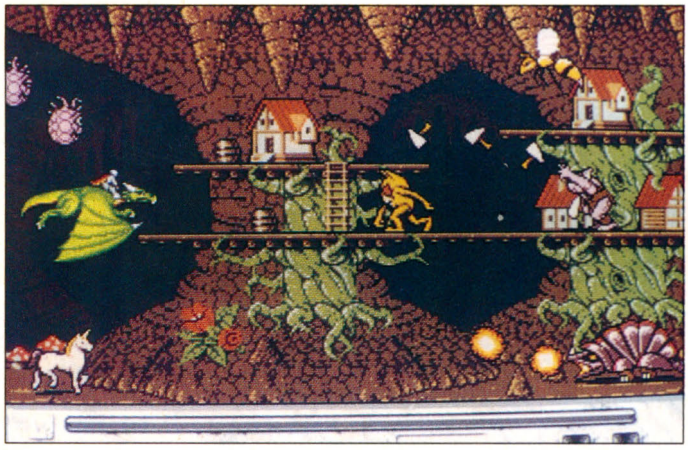
A GOOD IDEA

Eh non ! **Idea** n'est pas un label anglais mais un éditeur italien et ça n'est pas plus mal. Cet héritier des aigles latines sort quelques titres prometteurs que nous jugerons sur pièces le moment venu. En voici un avant-goût, avec un peu de mozzarella !

F1 G.P. Circuits met en piste vingt petites autos amoureusement personnalisées par vos soins. Pas très nouveau comme soft, sauf si, comme le promet l'éditeur, les voitures de vos adversaires savent manœuvrer en respectant les règles d'une course. Car d'habitude, elles se contentent de faire du rentre-dedans ou de bouchonner comme le périphérique Ouest à dix-huit heures.

Dragon Fighter(c'est étonnant comme l'italien ressemble parfois à l'anglais) se présente comme un shoot'em up fantastico-médiéval. Dans les cinq contrées de Manhur, des chevaliers montant des dragons s'en prennent régulièrement aux peu reluisants habitants des souterrains.

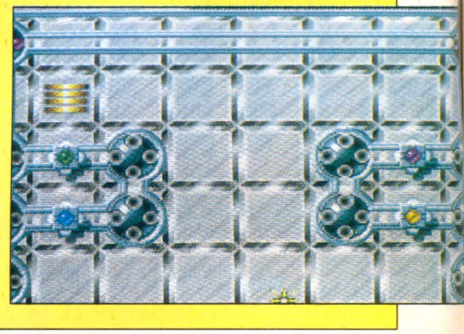
Le plus doué dans cette tâche ô combien intellectuelle sera déclaré roi pour dix ans. On trouve dans *Dragon Fighter* cent cavernes et itou de niveaux, vingt-cinq villages, cinquante affreux différents, trente-trois types d'armes, aucune brosse à reluire et pas même l'Amiga auquel il est destiné...



DES ROUES ET DES COULEURS

Rainbow Arts propose pour ce mois d'avril le jeu de réflexion **Logical** - imposant à la rétine un déploiement de roues, de rotations et de couleurs, thème qui semble très en vogue (cf. *Revelation !*, testé le mois dernier par l'exceptionnel J. -C. P.).

Des roues, donc, que l'on peut faire pivoter, sont munies d'encoches dans lesquelles peuvent trouver place des boules colorées qui vont et viennent le long de rails ou de tubes, allez savoir... Réussir à caser dans chaque roue, à force de rotations et astuces, des boules de couleur identique fait disparaître ces dernières dans une déflagration provoquant l'orgasme du joueur, persuadé ainsi de confiner au génie. Joyeuse avrillée donc pour les intellectuels, qui joueront aux billes sur Amiga et Atari ST.



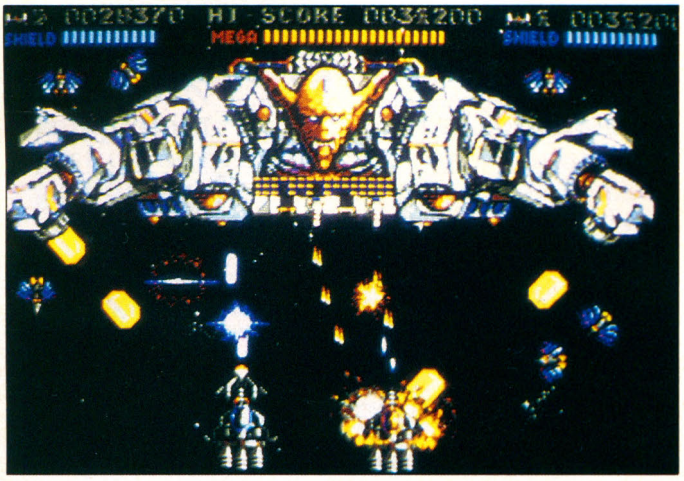
ODE A MARIO ANDRETTI

Depuis *Nigel Mansell's Grand Prix*, on sait que les sportifs en général et les pilotes en particulier adorent donner leur nom à des simulations. Cette année, c'est Mario Andretti qui s'y colle, par la grâce d'*Electronic Arts* qui va sortir d'ici peu un **Mario Andretti's Racing Challenge**. Même que le beau Mario (dont le fils court actuellement en formule Indy ou CART) donne lui-même des conseils au Jean Alesi en herbe sur l'art et la manière de négocier un virage. Le soft, dont la sortie est prévue pour la fin mars, vrombit déjà sur la grille de départ.

ISSUS DES CENDRES COSMIQUES

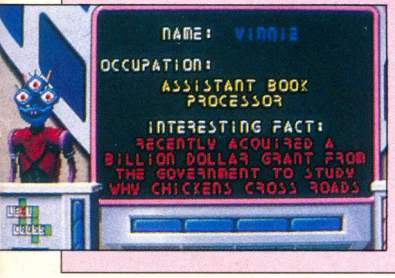
Annoncé donc pour avril, **Megaphoenix** (de Dinamic) se présente comme un somptueux shoot'em up qui incorpore, semble-t-il, de nouveaux concepts (?), offre une rapidité maximum sur toutes versions et peut se jouer à deux simultanément !

Une colonie spatiale se trouve menacée par des hordes de rapaces métalliques nés d'œufs protoniques pondus par de gigantesques et redoutables vaisseaux : les Megaphœnix. C'est sans compter sur le courage des vétérans de la Confédération, aguerris par des années de lutte contre le vil alien. Vieux briscards aux commandes de leurs astronefs à options multiples, ils ne feront qu'une bouchée à la reine de cette volaille mythologico-futuriste sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, PC, C64 et... MSX.



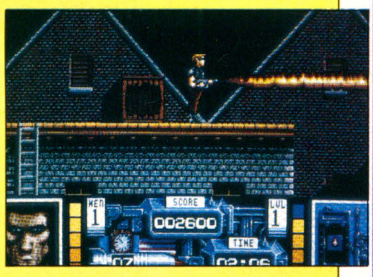
L'HOMME DU TRENTIEME SIECLE

Un quiz à l'échelle galactique, voici ce que propose Electronic Arts avec son tout dernier jeu sur PC : **Lexi-Cross**. Le joueur est invité à participer à un show télévisé futuriste où sa mémoire et sa capacité à résoudre des problèmes seront mises à rude épreuve. Plus de 600 tests (puzzles ou autres) l'attendent au coin du bois. De quoi devenir crazdingue en quelques séances...



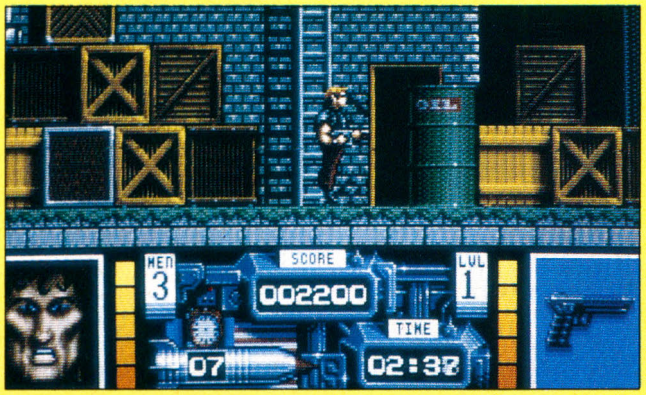
LIBEREZ LES OTAGES !

L'action de **Navy Seals**, d'Ocean, implique une région du monde qui fit récemment beaucoup parler d'elle - à ce qu'il paraît. Un hélicoptère est abattu au-dessus d'un de ces territoires où le commerce des armes et la tyrannie bénéficient de l'onction d'Allah. Sains et saufs, pilote et copilote se retrouvent néanmoins les invités d'honneur du "Mouvement extrémiste pour la détention inutile d'otages".



Un commando d'élite de cinq hommes triés sur le volet est dépêché sur place pour délivrer les prisonniers en usant le moins possible de diplomatie. La mission débute dans un entrepôt par le désamorçage de bombes et la récupération d'armes stockées dans des caisses. Celles-là (les armes) se révèlent absolument indispensables au dialogue franc et courtois avec des terroristes qui, de leur côté, ne mâchent pas leurs mots....

Enfin, une animation généreuse met en évidence la souplesse acrobatique de chaque héros. Les otages seront libérés en avril sur Atari ST et Amiga. Ils le sont déjà sur cartouche Amstrad !



NEWS

ATARI NE TARIT PAS

Une console à moins de 400 F ? L'**Atari 7800** est une 8 bits livrée avec un jeu résident - *Astéroïds*. Elle se connecte directement sur la prise Péritel de la télé. Les jeux sont ceux de l'ancêtre, à savoir l'Atari VCS 2600. En vrac et au hasard : *Pole position*, *Choplifter*, *Commando*, *Ace of Aces*, *Donkey Kong Jr*, *Xenophobe*, l'incontournable *Ikari Warriors*, *Impossible Mission* etc... Ce n'est peut-être plus tout jeune, mais c'est tout beau et pas cher. De 90 à 190 F !

Et 3 290 F l'**Atari 520 STE**, plus le **Power Pack** ! Lequel adopte l'apparence d'un gros paquet de vingt jeux qui avaient connu un certain succès. Exemples choisis : *Blood Money*, l'inusable *Ikari Warriors*, *Nebulus*, *Out Run*, *Rick Dangerous*, *Space Harrier*, *Xenon*...

520 + Power Pack

Si vous avez 3 990 F à avancer, c'est un **Atari 1040 STE** que vous emporterez avec l'**Atari Bag 2**. Moins de jeux mais davantage de logiciels pour dessiner (**Dali Light**), faire de la musique avec **Clé de sol**, programmer en **Basic Omikron**, apprendre une langue vernaculaire avec **Anglais Collège**, écrire le roman de votre vie avec **Graal Text** et même jouer avec les **Tortues Ninjas**. Si toutes ces activités cérébrales ne vous satisfont pas, sachez que le *Bag 2* inclut un logiciel de téléchargement pour pomper plein de programmes sur le serveur Atari.

Enfin vive le **Mega STE 2** ! Son truc à lui, c'est la bureautique. Même qu'il échange des données avec le monde MS-DOS. Construit autour d'un Motorola 68000 à 16 MHz, avec 2 Mo en standard (extensibles à 4 Mo) et un confortable disque dur de 48 Mo plus un écran monochrome "paper white", il va vous taper dans l'œil.

La partie logicielle (traitement de texte **Graal Text**, tableur **Graal Calc 2** et base de données **Graal Base**) a été développée par Profil, un pool d'anciens programmeurs de FIL (ex-éditeur, entre autres, de jeux) ayant monté leur propre boîte après la gamelle de leur employeur...

Mega STE monochrome

7800 + Jeux

1040 + Bag STE

AMIGA SPORTIF

Attention, vous n'avez que jusqu'au 31 mars (peu après la sortie dans les kiosques de votre journal préféré) pour avoir **en prime, si vous achetez un Amiga 500**, un jogging et un T-shirt en coton blanc épais Commodore, un de ces badges mignons au nom détestable qui me rappelle le membre à part entière d'un exhibitionniste boulonnais, et *Kick Off*, l'une des meilleures simulation de foot du moment - signée Anco. Cet attirail sportif vous coûtera 3 490 F sans moniteur (sportif) et 5 490 avec...

2000 logiciels gratuits*

-PC PS compatibles -APPLE MACINTOSH -AMIGA -ATARI ST

3615 SM1

BUREAUTIQUE
tableurs
mailings, agendas
traitements de texte
présentations

CAO / DAO
éditeurs graphiques
traitement d'images
organigrammes
dessins 3 D

COMMUNICATION
transferts de fichiers
émulateurs terminaux
serveurs Minitel
récupération d'adresses

GESTION
comptabilité
gestion de fichiers
grapheurs
analyse boursière
bases de données

GRAPHISMES
images (gif, pic, pcx...)
composeur images Minitel
digitalisation
fractals
animation

UTILITAIRES
macros
bibliothèque de fonctions
anti VIRUS
gestion de disques
compacteurs

PROGRAMMATION
assembleur
ADA
FORTH, LOGO
BASIC

JEUX
simulations
éducation
stratégie
rôles

SONS
éditeurs
synthétiseurs
simulateurs
digitalisation vocale

Mode d'emploi

Pour télécharger il vous faut un câble de liaison micro-minitel, ou un modem, et notre logiciel QUICKTEL. Il suffit ensuite de vous connecter sur le 3615 SM1 (ou 36 25 36 00) et choisir le logiciel qui vous intéresse dans notre catalogue télématique pour le transférer en quelques minutes.

Pour vous procurer le kit de téléchargement QUICKTEL

A DECOUPER ET A RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A :
CANAL 4 Service SM1, 110 rue Saint Denis, 75002 Paris

MN04

❑ Je souhaite recevoir le **câble** avec le kit complet de téléchargement au prix total de **149 F**. Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble : ❑ **9 broches** ❑ **25 broches**

❑ Je souhaite recevoir le kit complet de téléchargement (sans le câble) qui comprend le logiciel QUICKTEL, le Guide du Téléchargement, un extrait du catalogue SM1 pour **49 F seulement.**

Je joins mon chèque bancaire à l'ordre de SM1.

Je possede un:

❑ **PC compatible 5 1/4** ❑ **PC PS compatible 3 1/2**
❑ **APPLE MACINTOSH** ❑ **ATARI ST**
❑ **AMIGA 500/2000** ❑ **AMIGA 1000**

NOM .....PRENOM .....

ADRESSE. .....

.....

CODE POSTAL .....VILLE.....

TELEPHONE ..... PROFESSION.....

N° CP : APEI : 58 758.
Note : toutes les marques citées sont déposées.

* Vous ne payez que le prix de la communication.

NEWS

GEMME, GEMME, GEMME (AIR CONNU) !

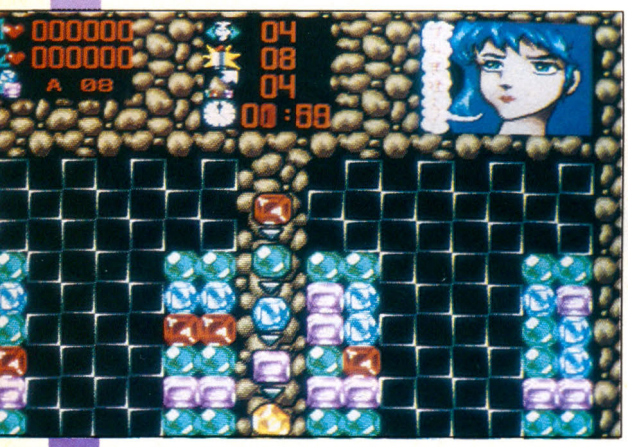
"Au secours ! Les Japonais débarquent sur ma bécane !" Du calme mon garçon, du calme ! Je sais bien, ça fait tout drôle de voir apparaître sur l'écran d'un micro des tronches tout droit échappées d'un dessin animé et un texte écrit en idéogrammes, mais il n'y a aucune raison d'avoir peur...

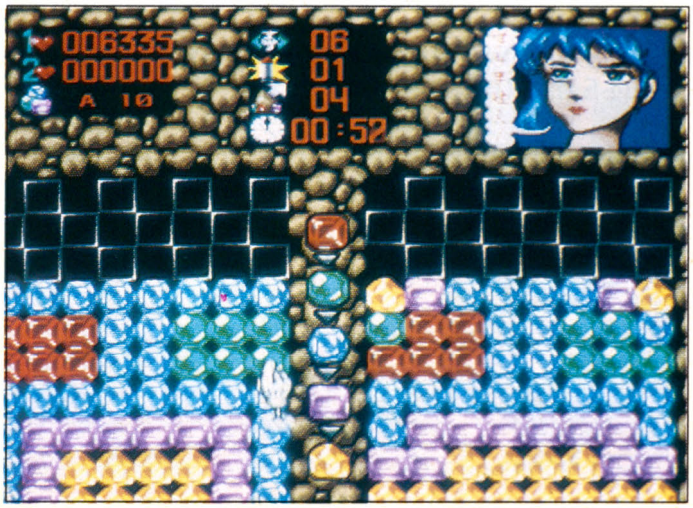
Gem'X n'est rien d'autre qu'un simple jeu de réflexion de *Kaiko*.

Son but : reproduire une figure qui vous est présentée à droite de l'écran, en manipulant des gemmes de couleurs différentes.

De délicieuses petites Asiatiques ondulent dans les approches pour chauffer l'ambiance (d'où le "X") et la charmante Kiki - que même la sobre notice anglaise qualifie de "*gorgeous*", c'est-à-dire "pulpeuse". Gulp ! - encourage vos efforts cérébraux grâce à des digits vocales d'un réalisme torride.

Le jeu contient 400 niveaux, accompagnés de musiques assez réussies. Les énigmes ne sont pas faciles à résoudre, mais musique douce et charme aidant... En avril, y aura pas de gêne sur Atari ST, Amiga, PC et C64.





EN AVANT LA ZIZIQUE !

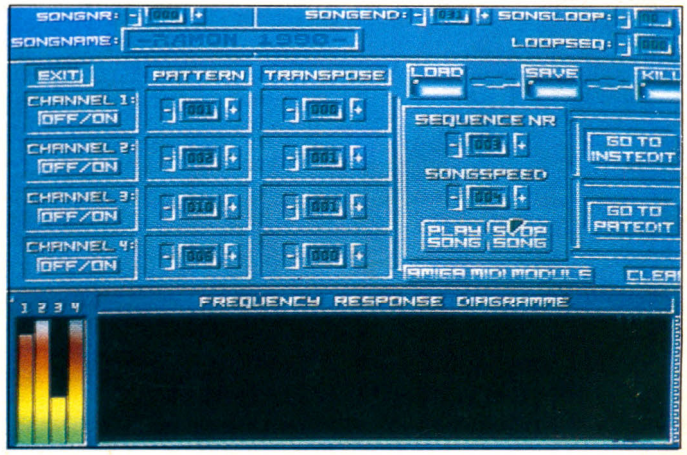
Les cantilènes en gelée ne vous font pas peur ? Vercoquin et le plancton vous conseillent donc de bouffer l'herbe rouge de Thalamus : *Mugician*.

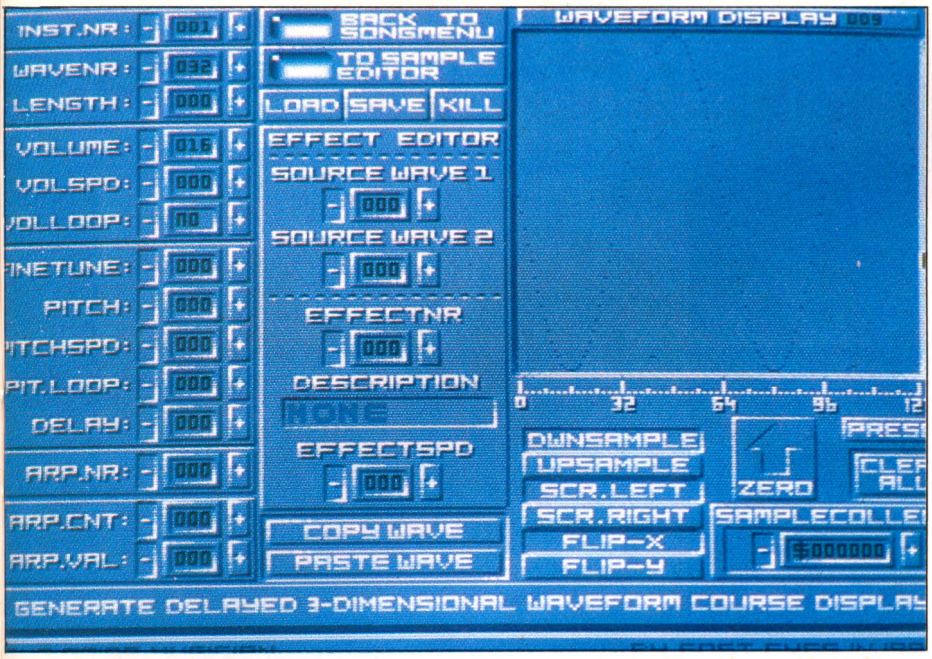
Thalamus apporte enfin la réponse à l'inusable question : "Dis, tonton Micro News, quels logiciels dois-je acheter pour faire de la musique avec mon Amiga ?" Réponse : "Un seul, fiston... **Mugician** ! En effet, voilà un outil exceptionnel qui rassemble sur la même disquette tout ce dont vous avez besoin pour exploiter à fond les capacités sonores de votre bécane préférée. Ce logiciel étonnant risque même de détrôner la référence en matière de musique sur Amiga : l'inévitable *Soundtracker*.

Il comprend quatre parties distinctes - **Instrument Editor**, **Sample Editor**, **Pattern Editor** - (plus **Song Editor**), qui offrent chacune des fonctions classiques, mais que l'on ne trouvait qu'éparpillées au petit bonheur la chance d'une infinité de logiciels. *Mugician* est en donc quelque sorte la Vizirette de la musique sur Amiga... Et visite guidée Momone!

SONS A GOGO !

La partie *Instrument Editor* a toutes les qualités d'un synthétiseur capable de créer des sons originaux. On peut choisir entre différentes formes d'ondes, et même dessiner à la souris une courbe d'ondes totalement inédite. On trouve également toute une batterie de filtres,





d'effets spéciaux (notamment de vibrato) qui permettent de modifier le son d'origine. Les instruments ainsi créés serviront bien sûr à vos créations musicales assistées par ordinateur, mais peuvent être envoyés/incorporés à votre synthétiseur par l'intermédiaire d'une prise MIDI.

Tout ceux qui sont devenus aveugles à force de s'acharner à programmer des sons sur le minuscule écran à cristaux liquides de leur synthé (Stevie Wonder et Gilbert Montagné par exemple... Non ? Si, si !) sauront de quoi je parle et mesurer l'étendue des progrès. Gageons qu'ils vont accueillir avec soulagement la fin de leurs souffrances !

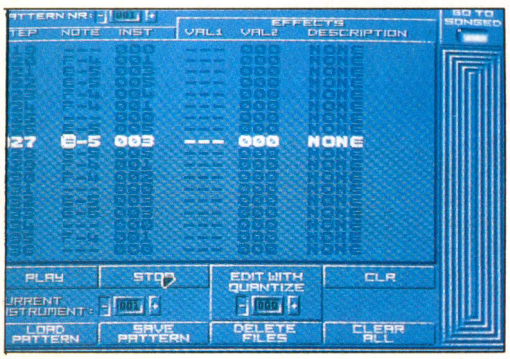
DIGITS REMIXEES

Le *Sample Editor*, quant à lui, se révèle fort utile pour manipuler des échantillons sonores digitalisés (voix humaines, bruitages, extraits de musiques etc.). On pourrait mettre en cause l'utilité d'une telle option dans la mesure où les logiciels de digitalisation proposent déjà toutes les fonctions présentes ici (couper, coller, filtres, boucles, etc.). Mais ceux qui ont tâté de la musique sur Amiga savent bien qu'il est souvent nécessaire de retravailler les digits en cours de composition et apprécieront de ne pas avoir à interrompre leur travail pour un rechargement toujours intempestif.

Les deux premiers éditeurs autorisent donc la création de nouveaux instruments, qui viendront s'ajouter à la liste déjà longue de ceux qui sont issus d'autres logiciels de musique. Et comme dirait la Cicciolina, maintenant que l'outil est prêt, il importe de s'en servir...

LEGO MUSICAL

La partie centrale de *Mugician* va faciliter la composition de vos morceaux et fonctionne à peu près comme *Soundtracker* (mais sur deux écrans distincts au lieu d'un seul). L'écran *Pattern Editor* sert à créer de brèves séquences de musique à la durée limitée (64 pas).



Ces séquences sont appelées "patterns" (modèles), et peuvent être comparées aux briques d'un jeu de Lego : on les assemble pour obtenir la mélodie finale. Le rythme par exemple (Pattern 1) capable de tourner en boucle - ainsi qu'une variation à la batterie, exactement de la même durée (Pattern 2).

Et tout juste après, indiquer à la bécane l'ordre dans lequel elle devra exécuter chacune des deux séquences (par exemple, quatre fois de suite le rythme de base, puis - pour marquer la fin de chaque couplet - la variation).

IL JOUAIT DU PIANO DEBOUT

La plupart des logiciels de création musicale affectent une note de musique à chaque touche, et l'utilisateur doit jouer sa partie sur le clavier de l'ordinateur. Inutile de dire que les musicos pestaient fréquemment contre l'étroitesse et la mesquinerie de ce dernier sur nos pauvres micros... Car même en coloriant de noir les touches qui correspondent aux dièses, on ne pouvait atteindre la qualité et la précision d'un piano.

Mais ne pleurez plus : tout ça c'est fini ! Désormais, vous pourrez entrer vos "patterns" avec grâce et aisance puisque *Mugician* offre la possibilité de relier un synthétiseur à l'Amiga par le biais d'une prise MIDI. On utilise de cette façon le clavier du synthé plutôt que celui de l'ordinateur.

Décidément, les mélomanes ont trouvé la panacée ! Après avoir épargné leurs yeux, il guérit leurs pauvres petits doigts boudinés de fatigue et leurs nerfs rendus malades par trop de galères. Ça pète, je vous dis pas !

THE FINISHING TOUCH

L'écran *Song Editor* va vous faire mettre bout à bout les différentes séquences créées à l'aide du *Pattern Editor* pour arranger le morceau définitif - en quelque sorte l'étape de l'assemblage des briques... Contrairement au *Soundtracker*, où chaque pattern (chaque brique) forme un bloc composé de quatre voies (par exemple batterie, basse, guitare et synthé qui jouent ensemble l'intro du morceau), chacune des voies de de Mugician a un caractère autonome (une voie = une brique). La guitare peut par exemple exécuter un solo tandis que les autres instruments reprennent l'intro).

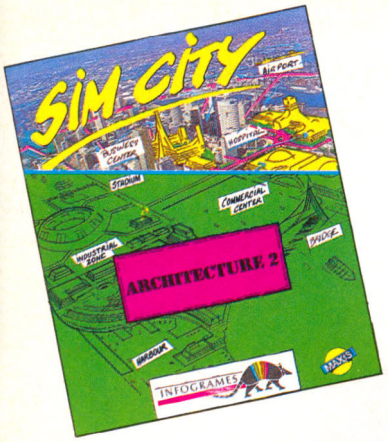
En somme, une brique du *Soundtracker* équivaut à quatre petites briques de son nouveau rival, ce qui fournit des combinaisons beaucoup plus variées, ainsi qu'un gain de temps appréciable. Muni de *Mugician*, d'un logiciel de digitalisation (la seule chose qui y manque véritablement), d'un synthé et d'une interface MIDI, vous pourrez enfin devenir le roi de la rap-house-funky-reggae-music et faire sortir à coups de pompes dans le cul les infâmes *Benny B* du Top 50 pour prendre leur place et y faire un peu le ménage ! (Oh oui, par pitié : faites ça pour moi !)

Enfin, pour conclure, disons que *Mugician* (disquettes Thalamus pour Amiga) se révèle un excellent investissement, surtout si l'on considère l'économie réalisée sur vos frais d'oculiste, de kinésithérapeute et de psychiatre... L'utilisation prolongée de la plupart des logiciels de musique assistée par ordinateur finissait par vous rendre complètement nasebroque ! **Marc Lacombe**

EXCEPTIONNEL !

NE MANQUEZ PAS CE PROCHAIN NUMERO «SPECIAL CAMESCOPES»

EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES DES LE 15 AVRIL



SIM CITY : LE RENOUVEAU

"Mendiant, comment cela s'appelle-t-il, quand tout est saccagé, et que l'air pourtant se respire, et qu'on a tout perdu, {...} que la ville brûle, {...} que les innocents s'entretuent, mais que les coupables agonisent, dans un coin du jour qui se lève ?- Cela a un très beau nom, femme Narsès. Cela s'appelle l'Aurore !" (*Electre*, de Jean Giraudoux)

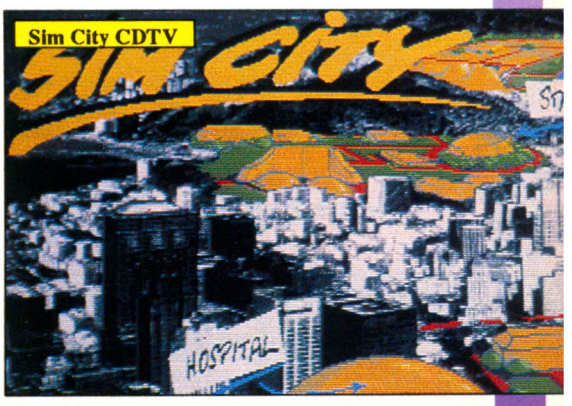
Le fabuleux **Sim City**, simulation géopolitico-économique, dont la finalité vise à gérer au mieux une ville en pleine croissance, revient sur le devant de la scène avec une version en cours de réalisation pour le CDTV. De présentation identique à la version Amiga, cette nouvelle mouture propose cependant des différences notables du point de vue de l'affichage.

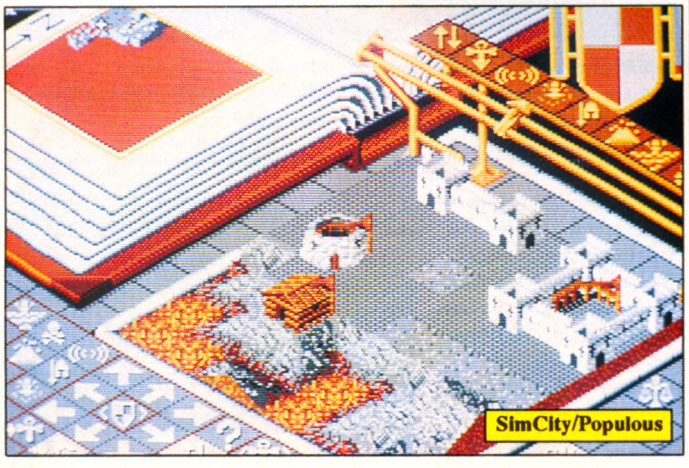
En effet, la vitesse de défilement du terrain se voit très nettement accélérée, ce qui n'est pas un mal, et les effets de zoom se font à la vitesse de l'éclair. Sans compter avec l'énorme quantité de mémoire que représente le CD, qui devrait nous réserver de bien belles surprises : terrains plus vastes, nombre de villes plus important etc.Tout cela est bel et bon, mais reste futuriste. Pour le présent, Infgrames propose aussi une compilation réunissant *Sim City* et un autre jeu tout aussi célèbre : **Populous**, d'Electronic Arts. Rares sont les occasions de trouver sur le marché une compil d'aussi bonne qualité - bravo à Infogrames... Alors, pour ceux qui ne possèderaient ni l'un ni l'autre, n'hésitez pas, il n'y en aura pas pour tout le monde !

Si en dépit des livraisons précédentes votre manie mégapolique reste inassouvie, voilà de quoi la satisfaire... **Sim City Architecture 2** (pour PC et compatibles) va vous rendre trois époques du passé accessibles, à commencer par le Japon où vous incarnerez un Shogun ambitieux, et le Moyen Age français où les visées des petits seigneurs toucheront à des objectifs plus modestes.

Dans les deux cas de figure, les scénarios se ressemblent énormément : une industrie balbutiante, des soucis d'approvisionnement en eau, la construction d'un port afin de désenclaver la cité et des fléaux pour le moins surprenants, comme ces dragons et ces sorcières qui s'abattent sur les bourgs comme la misère sur le pauvre monde et des raz de marée rien que pour les Nippons.

Le troisième volet vous transportera au Far West, au moment de la ruée vers l'or. Après avoir galéré la batée à la main, vous faites construire un hôtel, un saloon et une quincaillerie dans le désert... Avec vous comme maire, cette ville ne demandera qu'à pousser pour devenir - qui sait - un futur Dallas. En attendant que règne cette époque impitoyâââble, vous allez diviser pour mieux régner et une fois de plus vous construirez un port (ce ne sera pas Dallas... Va pour San Francisco - à défaut d'Argos !).

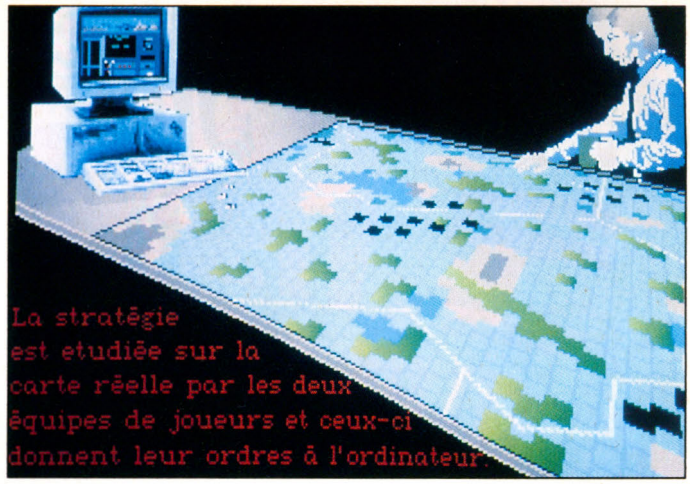


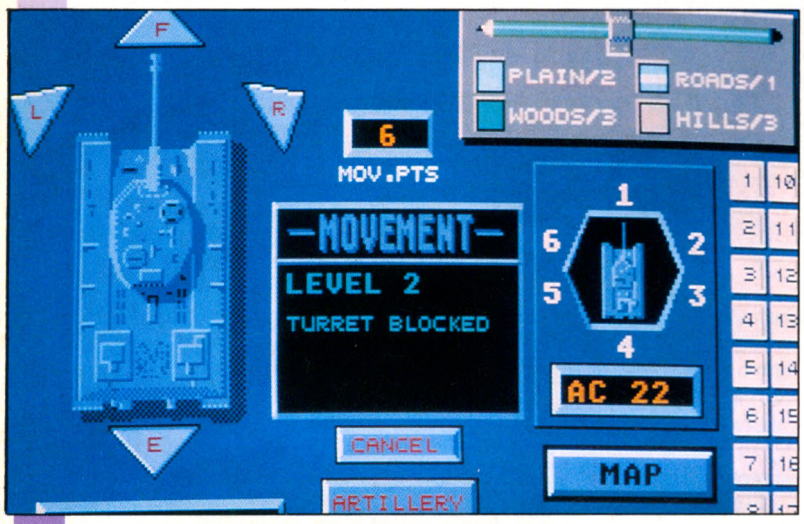


NEWS

CHENILLE A PLATEAU

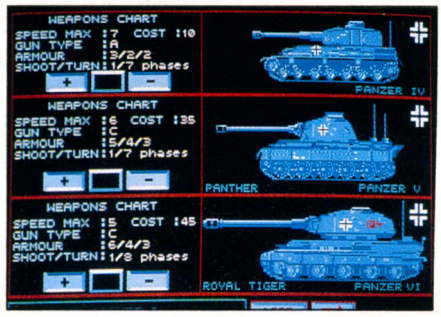
Les fanas du wargame ont vraiment du mal à s'arracher à leurs plateaux. Il faut croire que les écrans d'ordinateurs sentent moins la poudre et la terre retournée par les obus que le carton reconverti. D'un autre côté, rien de mieux qu'une bonne bécane pour gérer





toute la partie fastidieuse d'une bataille rondement menée. Avec **Panzer Strike**, Evasion a trouvé la solution à ce cruel dilemme : on garde le plateau et les six joueurs qui s'agglutinent autour, et aussi l'ordinateur qui supervise le toutim avec compétence.

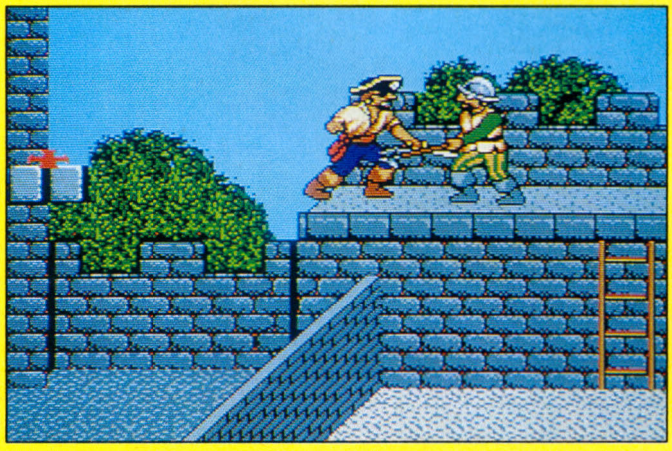
En rab, il se charge de la sono ! Le coup de canon qui mettra à mal le blindage de votre Sherman retentira longtemps à vos oreilles. Rien à redire au concept et au jeu, du "fait-par-des-pros". Qui plus est, les graphismes se présentent comme une réussite. Rendez-vous imminent sur le front russe, dans les Ardennes et en Normandie, avec des duels de chars sur Amiga, Atari ST et PC (septembre).



A BOIRE ET A LA BAILLE !

Skull and Crossbones, crâne et os croisés - on reconnaît l'emblème tant redouté de la piraterie. La version signée Tengen (un jeu d'arcade) regorge de loups de mer et de boucaniers féroces. On s'y bat pour tout un tas de bonnes causes : s'approprier un trésor, picoler de la gnôle, bouffer de la viande crue ou simplement pour le plaisir d'en découdre. Abordage prévu cette année sans autres précisions.

Hydra bouillonne, en bon soft aquatique plein de moyens de transports diversifiés (bateau, jetski, hovercraft...). La mission, assez simple, consiste à tirer sur tout ce qui entrave votre humide progression à travers des paysages numérisés... Vous disposez bien sûr d'une puissance de feu ravageuse, afin de ne pas rester en rade. Là encore, vous pouvez prendre le temps de faire chauffer les moteurs : on ne sait trop quand Tengen sortira ce soft pélagien.



LA COLLECTION DES MORDUS!

PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.

690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX: 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000, ☐ les cartouches AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Ville : _____

Code postal : |_|_|_|_|_|

Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

LE RENOUVEAU DU SYSTEME

Renvoyer dos à dos application et système d'exploitation ne peut être une fin en soi. Comme l'exprimait fort justement un des nombreux intervenants du colloque de Los Angeles : "Qu'on le veuille ou non, démouler une terrine en appuyant simultanément sur *Escape* n'est que peu tributaire des temps d'accès."

Remarque pertinente qui résume assez bien l'avis général et pose une fois pour toute la question essentielle. Ce qui a prévalu jusqu'alors ne risque-t-il pas de tourner à la galéjade ? Les partisans de la brosse à reluire comme les adeptes de la paille de fer, qui depuis longtemps s'interrogent sur l'opportunité d'une remise à jour des systèmes compatibles, savent, eux, à quel point les ROMs des contrôleurs s'étendent aux buffers par le biais des segments. Dès lors, si un constructeur persiste encore à user de son droit de veto, il est de notre devoir de journaliste de faire en sorte qu'il se retrouve un jour ou l'autre face à ses responsabilités.

PERSPECTIVES D'AVENIR

Mais, me direz-vous, il n'y a pas là de quoi fouetter un chat ! Lorsque ma concierge passe la cire dans l'escalier sans prévenir les locataires, doit on se formaliser de la cervelle qui gicle sur le paillasson ? Certes non, encore faut-il être capable d'évaluer avec exactitude l'étendue du marché potentiel et se donner les moyens de ses ambitions. Autant d'incertitudes qui font immanquablement penser à la réponse du berger à la bergère : trouve-moi une sanisette en état de marche et je te montrerai mon gros système. Evoquer le futur alors que, comme chacun sait, 1991 succède à 1990, extrapoler sur ce que pourraient être les lendemains d'un aujourd'hui pusillanime, peu fécond au niveau des choix perspectivistes, ne se conçoit qu'à partir d'une réalité triviale sans équivoque. Car rentrer bourré tous les soirs et gerber tout son saoul dans le porte-parapluies, finit, à la longue, par faire déborder le vase. Que ce soit en multitâches ou en monotâche, il semble parfaitement légitime que vitesse et performance figurent parmi les objectifs prioritaires. En vérité, il n'en est rien, du moins chez la plupart des fabricants dont la devise pourrait être : "Mieux vaut un copain qu'on connaît bien qu'une fille qu'on ne connaît pas". Tournant ainsi le dos à une concurrence dont ils subiront les assauts, ces victimes d'une pénétration douloureuse hésiteront à s'asseoir à la table des entreprises en expansion. On les comprend...

AVIS ET CONTROVERSE

Si le sujet fait couler beaucoup d'encre, il ne semble pas émouvoir outre mesure le petit monde des sociétés spécialisées, qui elles se cantonnent à ce qu'on est en droit d'attendre d'elles... Leurs objectifs prévisionnels à long terme fixés une fois pour toute, s'accommodent tant bien que mal des barèmes de l'organe officiel qui par ailleurs ne pisse pas loin. Personnellement, je fais beaucoup mieux après chaque déjeuner de presse. Encore que les mélanges me portent plutôt sur la grosse commission.

Les systèmes à fonctionnalités multiples se configurent souvent au petit bonheur la chance, en faisant le plus souvent l'impasse sur la mémoire étendue et les programmes résidents. Tenter d'accéder à plus de 640 Ko de mémoire sous DOS équivaut à subir courageusement la projection du *Grand Bleu* ou la torture insoutenable d'une chanson de Patrick Bruel. Donc, exigeons dès à présent l'amélioration des performances générales par une journée nationale d'action. Le 1er avril 1991, tous unis place de la Concorde, un joystick à la main (la manette, pas le catalogue...) et une disquette 5"1 /4 entre les dents. Slogan à scander sans faire choir la disquette : "La couche liaison doit absolument inclure les protocoles permettant de gérer l'accès au réseau et l'adressage physique des nœuds !" Gageons que le message sera entendu...

Argument conclusif

Comme nous venons de le voir, la mise en conformité de l'architecture ouverte relève de l'arbitraire, bien que la fenêtre traditionnelle frôle les 1 Mo. De ce fait je signale à tous que mon vieux Canon X-07 + carte moniteur XP-140 est toujours à vendre avec l'imprimante X-710, le lecteur de cassette X-730 et tout plein de jeux. Une affaire !

Jean-Claude Paulin

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

CARTOUCHES KONAMI MSX à 230F
Game Master, Hyper Rally, Road Fighter, Knigtmare, Nemesis 1 ou 2, Goonies, Eggerland 2, The Maze of Galious, King's Valley 1, Salamander, Antartic Adventure, Penguin Adv., Kung Fu 1 ou 2, Boxing, Golf...

CARTOUCHES KONAMI MSX 2 à 290F
Metal Gear, Vampire Killer, Le trésor d'Usas, Ninja Kunde...

JEUX DE TIR à 190F
Twin Bee, Sky Jaguar, Super Cobra...

NOUVEL ARRIVAGE :
- NEMESIS 3 ..... 345 F
- KONTRA ..... 290 F
- FOOTBALL ..... 230 F
- ANDOROGYNUS .... 230 F

— PROMO —

LOT de 3 cartouches HAL : 150F
parmi les titres suivants :
CALCUL, DUNKSHOT,
MR CHING, STEP UP, MUE, PIG MOCK, SPACE MAZE ATTACK

LOT de 3 K7 de jeux 64K : 60F
parmi les titres suivants :
ROGER RUBBISH, STREAKER, JACKEL & WIDE, SEA HUNTER,, GAMES OLYMPIQUES...

PROMOTIONS MSX2

DRUID	~~290F~~	190F
SPACE TROUBLE		89F
HOLE IN ONE SPECIAL	~~230F~~	150F
SCRAMBLE FORMATION	~~260F~~	190F
RASTAN SAGA	~~345F~~	230F

ACCESSOIRES MSX

Manette HYPERSHOT (Sport)	50F
Manette de tir QUICK SHOT	120F
Câble PERITEL	150F
Câble K7	50F

PROMOTIONS KONAMI

QBERT	~~230F~~	99F
TIME PILOT	~~149F~~	99F
DUNKSHOT	~~149F~~	99F
CIRCUS CHARLY		149F

CARTOUCHES à 79F
PIG MOCK, MR CHING, STEP UP, MUE, SPACE MAZE ATTACK.....

(dans la limite de nos stocks)

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

MONTRES CASIO

ANNUAIRE - COMPOSEUR

*DB-30 30 numéros	~~349F~~	247F TTC
*DBW-32 30 numéros	~~490F~~	350F TTC
*DB 55W 50 numéros	~~540F~~	390F TTC
*DBA 80 50 Tél+Composeur	~~590F~~	449F TTC
*DBA 800 (Metal) 50 Tél+Composeur	~~674F~~	490F TTC

ETANCHE

50m W-63, W-64, W-34	~~249F~~	149F TTC
SW-200 CHRONO	~~490F~~	349F TTC
AE-11	~~429F~~	299F TTC
100mW-721	~~349F~~	249F TTC
TGW 100 (5 alarmes)	~~990F~~	699F TTC
TRW 301; AW-300 (yachting)	~~249F~~	664F TTC
TS 100 (thermomètre)	~~679F~~	475F TTC
300m DW-300	~~499F~~	349F TTC

COMBO TECHNIQUE

ARW 320 (altimètre)	~~990F~~	699F TTC
AW-20 (vitesse)	~~849F~~	599F TTC
AW-21 (heure du monde)	~~849F~~	599F TTC
RW-100 (tachy + 3 chrono)	~~590F~~	499F TTC
DW-401 (tachy/navi)	~~990F~~	699F TTC
SW 110 (2 chrono 1/100è)	~~490F~~	349F TTC
SW 100 (2 chrono 1/100è)	~~490F~~	349F TTC
SDB (chrono-30 lap)	~~490F~~	349F TTC

Autres montres et réveil CASIO. Remise -30% sur tarif (nous consulter)

ANNUAIRE ELECTRONIQUE
CASIO DC 750 99 TTC
CASIO DC 760 145 TTC
CASIO DC 830 229 TTC
CASIO DC 850 290 TTC
SHARP EL 6190 425TTC

LES ORGANISEURS

CASIO SF 4000	590 TTC
CASIO SF 4500	790 TTC
CASIO SF 7500	1390 TTC
CASIO SF 8000	1390 TTC
CASIO SF 9000	1650 TTC
SHARP ZQ 2250	780 TTC
SHARP ZQ 5300	1290 TTC
SHARP IQ 7300	1690 TTC

MINI IMPRIMANTES DE BUREAU

CASIO HR8 220 TTC
HR9 265 TTC
ET ...
LES CALCULATRICES SCIENTIFIQUES CASIO SHARP .... nous consulter

TELECOPIEUR (Réservé à l'export)
*** SAMSUNG SF-1000 ..... 4 500F HT
*** CAFAX [illegible]-110 ..... 4 900F HT

HEWLETT PACKARD
ET MAUBERT ELECTRONIC

LE CENTRE DE COMPETENCE HP

LA GAMME HP, C'EST :
- Des performances uniques, mondialement reconnues!
- Une fiabilité exceptionnelle : 3 ans de garantie.
- Des prix très étudiés sur toute la gamme

VOIR BON DE COMMANDE PAGE 37

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

NOUVEAUTE

HP 48 SX

~~1644~~ PRIX MAUBERT 2990 F + CADEAU !

Le calculateur scientifique évolutif

- plus de 2100 fonctions
- 256 ko de rom ext. à 512 ko
- 32 ko de ram ext. à 288 ko
- calcul symbolique, intégration, dérivation...
- fonctions graphiques étendues
- applications HP solve
- E/S infra-rouge et RS 232
- Et bien d'autres choses!...

Périphériques pour votre HP 48 SX :

Modules :

-carte 32 ko	650F
-carte 128 ko	1990F
-carte HP Solve	855F
-carte Emulateur 41 cv	775F

. Câbles :

-câble HP/PC	277F
idem avec soft PC	514F
-câble HP/MAC	277F
idem avec soft MAC	514F

. Divers :

-Grilles pour clavier (6 vierges et 1 alpha)	115F
-Manuel de référence pour les programmeurs	185F
- La maitrise de la HP 48SX' programmation et exercices	180F
programmation et applications	160F
imprimante infra-rouge HP 82240B	990F
adaptateur secteur pour HP82240B	88F

La gamme HP

Les scientifiques :

	prix public	prix Maubert
- HP 28S	~~2194F~~	1850F
Calcul symbolique. Dérivation et intégration. 32 ko RAM, Programmable. Graphique		
- HP 42S	~~1175F~~	960F
compatible 41 CV, RPN - HP Solve		
- HP 32S	~~687F~~	560F
RPN-HP solve. Intégration. Programmable		
- HP 22S	~~468F~~	395F
Librairie d'équations. Programmable		
- HP 21S	~~406F~~	375F
Math. et statistique. Programmable		
- HP 20S	~~319F~~	269F
Simple et efficace. Programmable		

Les financières :

- HP 19BII	~~1959F~~	1646F
HP solve. Graphique. + de 450 fonctions		
- HP 17BII	~~1181F~~	980F
plus de 250 fonctions		
- HP 14B	~~593F~~	499F
plus de 120 fonctions		
-HP 12C	~~1126F~~	950F
plus de 120 fonctions RPN		
- HP 10B	~~319F~~	269F
plus de 100 fonctions		

AFFICHEURS ÉLECTRONIQUES

en couleur ! ••••••••• nous consulter

MM2-2040

monochromes !

MM2-2040

- **EFFET DE RELIEF** grâce aux 29 combinaisons de couleurs (quatre couleurs : ROUGE VERT, ORANGE, NOIR).
- **MÉMOIRE** de plus de 12 000 caractères ou graphiques pouvant être organisés en 16 messages différents.
- **CLAVIER DÉTACHABLE** (option : clavier sans fil à commande infra rouge).
- **HORLOGE INTERNE** permettant de gérer jusqu'à 99 horaires différents de passage de messages.
- **CARTOUCHE MÉMOIRE** : Fini les journaux non utilisés faute de temps. Téléphonez votre message au service programmation et vous recevrez votre cartouche programmée sous 48 h.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre règlement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49 Bd Saint Germain
75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* ..... Total : .....

30F pour les logiciels

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Tél .....

Votre ordinateur: .....

HIGH-TECHNOSOUND !

L'infini de l'univers sonore à la portée des aminches...

Technosound se présente comme un digitaliseur de sons... Pour les petits nouveaux de la micro qui ne sauraient pas encore ce que cela signifie et pourraient croire qu'il s'agit d'un appareil permettant de relever les empreintes digitales des oreilles (???), expliquons ça vite fait, en gros, sans entrer dans les détails techniques...

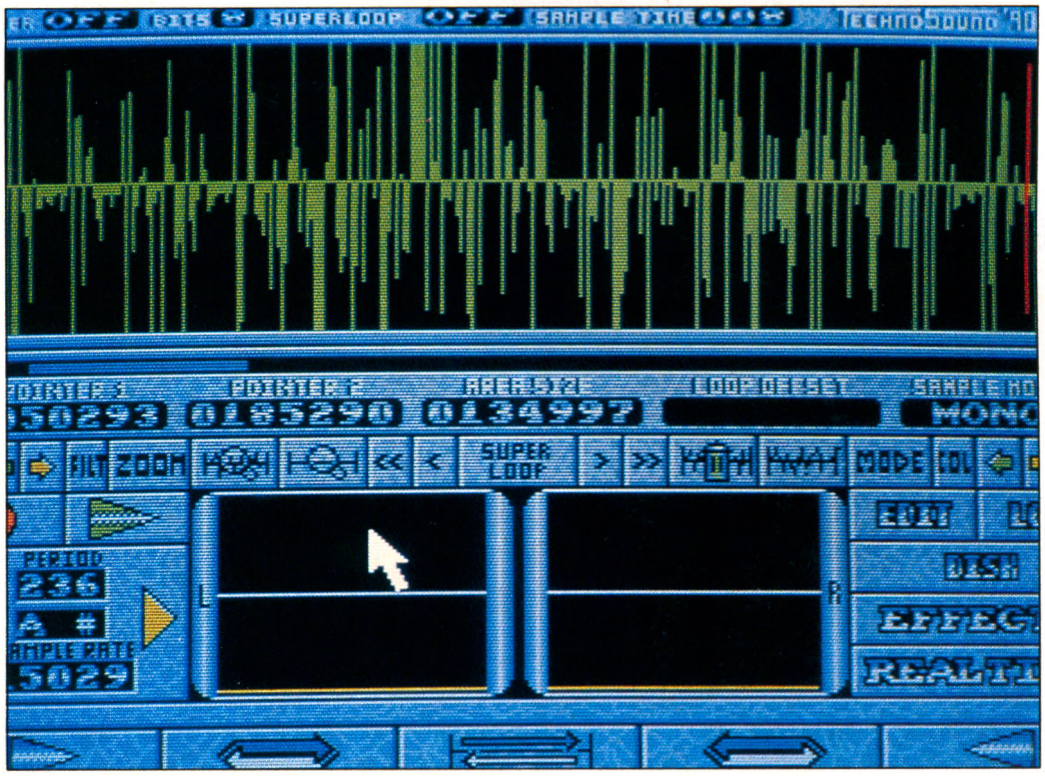
L'ordinateur enregistre des échantillons sonores à partir de n'importe quelle source (radio, cassette, platine laser, micro, synthétiseur, télévision ou guitare électrique etc.) comme un simple magnétophone. Mais à la différence de votre appareil nouveau (comme disait Aragon), qui se contente de restituer avec exactitude les sons enregistrés, l'ordinateur peut leur faire subir des transformations. Et c'est là que ça devient rigolo... Concrètement, cela vous permet, par exemple, d'enregistrer le bruit de la chasse d'eau de vos toilettes, puis de l'étendre sur toute la gamme (ah, le doux bruit d'un la (très) mineur de cuvette de W.-C. !) de façon à jouer de ce noble et indispensable ustensile comme d'autres jouent du piano à queue. Un grand pas en avant pour l'humanité !

MODE D'EMPLOI

Dans ce domaine (celui des digitaliseurs de sons, et non des chasses d'eau - bande de flemmards !), *Technosound* se place d'emblée parmi les meilleurs. Très complet, facile d'emploi (entièrement géré à la souris) et remarquablement efficace, on le livre avec une cassette qui permet en moins d'une heure d'apprendre à gérer ses principales fonctions.

Seul petit défaut, la cassette jacte en anglais (tout comme le manuel). Mais rassurez-vous, le type explique tout très lentement, avec un accent oxfordien et emploie un vocabulaire simple, ce qui vous permettra de réviser votre langue d'Albion au passage, en vue du bachot qui approche de plus en plus vite - d'autant que je ne voudrais pas vous ennuyer avec ça ! (Mais on est quand même au mois d'avril et vous n'avez toujours pas commencé à réviser ces saloperies d'intégrales et avez passé votre temps devant *Rick Dangerous* au lieu de travailler, même que moi si j'étais vos parents, je...)

Mais je m'égare... Bref, ce serait sympa de la part de l'éditeur de nous traduire tout ça en bon vieux français (mais que ça ne vous empêche pas de réviser quand même ! Scrongneugneu !).



EFFETS VRAIMENT SPECIAUX

Technosound contient bien sûr toutes les options habituelles : effacer, couper, coller, insérer, créer des effets stéréo, ou bien encore mixer (superposer deux échantillons sonores différents).

Il est capable de restituer impeccablement n'importe quel son (voix humaine, bruit de moteur, explosion, craquements de parquet etc.), mais dispose aussi de nombreux filtres et effets sonores qui vont faire subir à vos échantillons toutes les déformations popssibles et imaginables. Une fois l'échantillon enregistré, on peut l'écouter à l'envers, accélérer sa vitesse (un peu comme si vous écoutiez un 33 tours en 45 tours ou carrément une chanson des Bee Gees), ou au contraire la ralentir (la voix de France Gall se met alors à ressembler à celle du soliste des chœurs de l'Armée Rouge). Encore mieux... Prenez un extrait d'une interview de Mickey (la souris à la voix grinçante), inversez-le et ralentissez-le au maximum, ajoutez pour finir un peu d'écho et vous obtenez les gargouillements caverneux qui servent de langage à Jabba, l'infâme potentat gargouilleux qui

(suite page 26)

3615 MICRONEWS : COMMENT TELECHARGER

Les PTT fournissent - de moins en moins - gracieusement un merveilleux petit appareil nommé minitel qui, une fois relié à votre ordinateur, permet d'accéder à de nombreux serveurs et donc à leurs immenses banques de programmes. Voyons comment entreprendre un voyage au pays du téléchargement...

Le matériel de base est simple : il ne nécessite qu'un ordinateur muni d'une prise RS 232 (ou joystick pour MSX), un minitel (1b) et le câble de liaison entre les deux. Pour la partie logicielle, il faut se procurer un soft qui autorise la communication entre l'ordinateur et le serveur de votre choix. En effet, les différents serveurs n'utilisent pas tous le même protocole. Le matériel réuni, détaillons-en le fonctionnememt... (Les personnes réfractaires aux beautés de la technique moderne peuvent se référer directement à l'encadré.)

LE MINITEL

L'intérêt essentiel du minitel est d'inclure une carte MODEM : celle-ci permet de faire transiter des signaux informatiques par les lignes téléphoniques. Sinon, les signaux carrés générés par la RS 232 de l'ordinateur seraient complètement déformés à cause de la faible bande passante du réseau.
Pendant un téléchargement, le minitel fait seulement office de transmetteur. Pour jouer ce rôle, il utilise le standard V23, c'est-à-dire qu'il émet vers le serveur à 75 bauds et recoit à 1 200. En revanche, la liaison avec l'ordinateur se fait à une vitesse fixe de 1 200 bauds dans les deux sens. Les minitels 1b ont un MODEM retournable, et dans ce mode ils peuvent émettre à 1 200 bauds et recevoir à 75. C'est très pratique quand on veut envoyer des programmes - "upload" - au lieu de recevoir - "download".

LE CABLE

Sa fonction consiste bien entendu à relier le minitel à l'ordinateur (ou le contraire !). Mais il joue aussi un autre rôle, la tension des signaux émis par une RS232 classique n'étant pas compatible avec ce qu'attend la prise péri-informatique du minitel. On trouve donc dans le capot de la prise RS232 un petit montage destiné à adapter les tensions. Le branchement ne présente aucune difficulté si ce n'est que la prise minitel se trouve parfois dissimulée par un petit volet.
A noter qu'un tel câble permet également de s'envoyer des programmes entre copains. Il suffit que l'un des deux se transforme en serveur... Pour ce faire, il n'y a qu'a taper 'fnct m r' sur un minitel 1b qui retourne alors son MODEM. Ensuite, un bon programme de comm et c'est tout...

LE LOGICIEL

Comme d'habitude, le soft constitue une composante fondamentale. C'est lui qui établit la synchronisation du téléchargement entre le serveur et votre ordinateur. Il veille également à son bon déroulement en faisant des vérifications régulières. A cet effet, les données sont découpées en paquets dont chacun fait l'objet d'un contrôle. Le soft peut ainsi demander au serveur la réémission d'un bloc déficient. Le mode d'emploi se révèle très simple, il suffit de mettre le soft en attente de données. A l'aide du minitel, on se promène alors dans le serveur jusqu'à ce qu'on soit séduit par un logiciel quelconque. On ordonne alors le téléchargement, le soft de communication le détecte, enregistre et sauve sur disque. C'est tout !

COMPACTAGE ET DECOMPACTAGE...

... sont les deux mamelles du téléchargement ! Il est en effet important de limiter au maximum le temps de connexion et c'est ainsi que la plupart des programmes présents sur un serveur se trouvent compactés. Certains portent par exemple, le suffixe **.ZOO**, du nom du célèbre programme d'archivage utilisé.
Une fois que vous avez téléchargé un *.ZOO*, il vous suffit de lancer votre programme, le décompactage se faisant automatiquement. Après ces différentes manipulations, votre logithèque s'est enrichie d'un ou plusieurs nouveaux titres car un seul *.ZOO* peut contenir différents fichiers.
Notons que seuls des compacteurs puissants comme *'ZOO'* ou *'PKZIP'*, qui permettent de générer des archives autodécompactables, doivent être utilisés sur un serveur comme MICRONEWS. Copiez alors le fichier téléchargé sur une disquette ou une directory et lancez-le. Le contenu se dévoile alors, prêt à l'emploi. Avant de procéder à cette opération, il faut tout de même s'assurer qu'il reste assez de place libre sur la mémoire de masse utilisée.

CONCLUSION

Il y a encore des foules de choses à dire sur les activités liées à la liaison ordinateur-minitel et ce sujet fera bientôt l'objet d'un dossier complet. Disons seulement que le téléchargement et la possibilité pour tous de communiquer à distance via le minitel, ouvrent de nouveaux espaces d'application à la micro-informatique, l'empêchant ainsi de se refermer sur elle-même. Citons les messageries nationales et internationales, le travail à domicile, la possibilité de diffuser vos logiciels etc.

Jean-Yves Trétout

COMMENT TELECHARGER ?

◊ Reliez le câble de liaison entre la prise RS232 (prise série) de votre ordinateur (prise joystick pour MSX et la prise péri-informatique du minitel).
◊ Connectez-vous au serveur et mettez le programme de téléchargement en attente.
◊ Demandez au serveur d'envoyer le logiciel ou les données que vous désirez : le téléchargement se fait automatiquement.
◊ Si votre fichier porte le suffixe indiquant une archive autodécompactable, contentez-vous de l'exécuter. Les fichiers contenus sont alors extraits.
◊ Voilà, c'est tout et ce logiciel n'a coûté que la communication.

(suite de la page 24)

postillonne dans *Le* Retour du Jedi. Etonnant non ? Un autre exemple... Reliez l'Amiga à votre télé, enregistrez à l'aide de *Technosound* un court extrait d'une chanson de Guy Béart, et testez ensuite sur cet échantillon les effets sonores à votre disposition... Un petit coup d'*Echo*, et notre Guitounet se retrouve dans la chaleur de Bercy, sa voix rebondissant sur les murs de l'immense salle vide. Un soupçon de *Room* et le revoilà chantant tout seul dans les toilettes. Paf ! *Reverb* et l'idole des plus de 94 ans semble chanter dans sa salle de bains. Pour (le) finir, cliquez sur *Fade Out*, et le voilà qui s'éloigne à l'horizon en chantant (l'alerte est passée, les mecs ! Vous pouvez retirer vos masques à gaz et les cotons de Marina enfoncés dans vos oreilles !).

Une option *Real Time* vous permet également de tester les différents effets en direct, sans avoir besoin d'enregistrer d'échantillon. Branchez un micro sur l'interface, cliquez sur *Echo* et votre Amiga se transforme en chambre d'écho (les musiciens apprécieront).

LA MEMOIRE COURTE

D'autres digitaliseurs de sons, comme *Perfect Sound*, disposent d'options qui permettent de réduire la qualité de l'enregistrement pour obtenir des échantillons plus longs, mais nettement moins coûteux en mémoire. Les programmeurs de *Technosound* utilisent eux un autre système qui réduit au maximum la mémoire nécessaire à la digitalisation... On peut grignoter un peu du précieux espace mémoire grâce à l'option *Pack* qui réduit la taille de l'échantillon de moitié (un échantillon de dix secondes est accéléré jusqu'à ce que sa durée soit ramenée à cinq secondes). Il suffit ensuite de ralentir la vitesse de lecture pour obtenir l'échantillon original (avec cependant une légère perte de qualité).

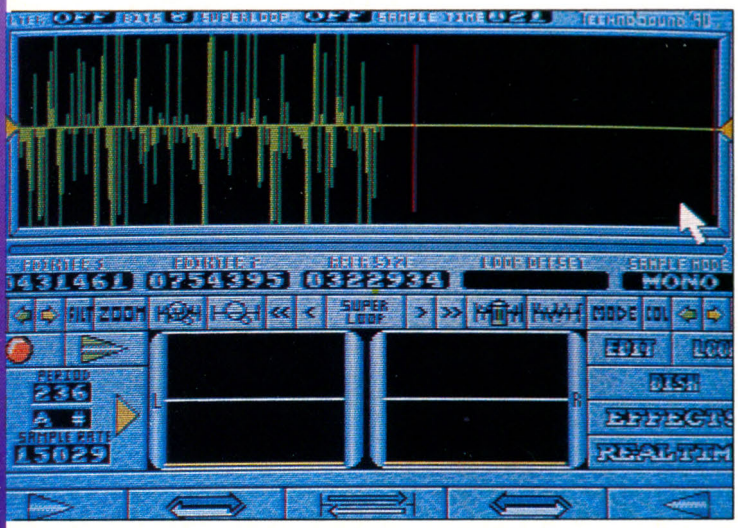
Les sons créés par le biais de *Technosound* peuvent être sauvés au format standard IFF et devenir ainsi compatibles avec n'importe quel logiciel musical (l'illustre *Soundtracker*, par exemple).

GRAND LUXE !

Pour couronner le tout, les programmeurs se sont même payé le luxe de nous offrir une présentation graphique agréable : l'écran en jette (une option vous permet même de choisir votre couleur préférée), et les menus s'affichent de façon originale - en se baladant sur l'écran.

Et en plus de la disquette de programme, de la cassette d'initiation, du manuel et du petit boîtier d'interface (qui se branche sur le port imprimante de l'Amiga et relie l'ordinateur à la source sonore), la boîte contient une disquette renfermant une soixantaine de sons digitalisés. Décidément, on nous gâte ! Si vous avez envie d'acheter un digitaliseur de sons, *Technosound* s'impose (disquettes et matériel New Dimensions) !

Marc Lacombe



COMPILS PRINTANIERES

Miracle de la nature ! A l'approche des beaux jours, quelques vieux softs sur le retour s'agglutinent en grappes pour former de jeunes compils. Y en a pour tous les goûts, ou presque...

UBI SOFT

• **Les Astucieux** (Atari ST, Amiga) : *Puffy's Saga, Sir Fred, Super Wonderboy, Tetris, Twin World.*

• **Asphalt Hurlant** (PC) : *Chicago 90, Ferrari F1, Lombard Rallye, Stunt Car Racer.*

US GOLD

• **Super Sim Pack** (Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, PC) : *Heavy Metal, Italy 1990, Snowstrike, Turbo Out Run* (*Out Run* pour les versions PC).

• **System 3 Pack** (Amstrad CPC) : *IK +, Myth, Tusker, Vendetta.*

AVRIL 91 !

SPECIAL TECHNOLOGIES

- **LES SOURIS**
- **MEMOIRES HOLOGRAPHIQUES**
- **LE GROUP WARE**

COMPARATIF

15 notebooks au banc d'essai

LES CAHIERS SPECIAUX :

Cahier ATARI
Cahier MAC INTOSH
Cahier OS/2
Cahiers du développeur

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

MAJOR THOMSON

LE MAJOR, SOUCIEUX DE SON IMAGE...

Et aussi de sa collection d'écrans destinée à épater la galerie !

Bienvenue à Alexandre Pukall dans notre club des programmeurs de génie. **Fast Picture**, composé de trois programmes distincts, permet la sauvegarde d'écrans issus ou non de logiciels du commerce et leur réexploitation sous *Basic 512* ou utilitaire graphique tel *Colorpaint*. Les deux premiers listings, sous forme d'Assembleur (une fois n'est pas coutume), s'adressent aux possesseurs de la cartouche *ASSEMBLEUR 6809E* ou du programme correspondant (en .CHG). Ordinateurs concernés : TO8, TO8D, TO9+...

ROUTINE SAVE

Après assemblage par l'option "A" de la cartouche Assembleur et sauvegarde binaire sous le nom "ECRIT.BIN", cette routine est directement utilisable par le programme Basic de gestion.

```
        ORG     $71BA
        JSR     INIT
        LDB     #3
        JSR     $EC0C
        JSR     DEBUT
        RTS
INIT    LDA     #0
        STA     $6049
        LDA     #$20
        STA     $624B
        LDA     #$41
        STA     $624F
        LDX     #$2020
        STX     $6250
        STX     $6252
        STX     $6254
        LDA     #$20
        STA     $6256
        LDA     #$42
        STA     $6257
        LDA     #$49
        STA     $6258
        LDA     #$4E
        STA     $6259
        LDA     #2
        STA     $624C
        LDA     #0
        STA     $624D
        RTS
DEBUT   LDA     #5
        STA     $E7C3
        LDX     #$4000
BOUC1   LDA     ,X
        LDB     #4
        JSR     $EC0C
        LEAX    1,X
        CMPX    #$5F4F
        BNE     BOUC1
        LDB     #6
        JSR     $EC0C
        JSR     INIT
        LDA     #$42
        STA     $624F
        LDB     #3
        JSR     $EC0C
        LDA     #4
        STA     $E7C3
        LDX     #$4000
BOUC2   LDA     ,X
        LDB     #4
        JSR     $EC0C
        LEAX    1,X
        CMPX    #$5F4F
        BNE     BOUC2
        LDB     #6
        JSR     $EC0C
        RTS
        FCC     /(C) ALEXAN
DRE PUKALL/
        END
```

ROUTINE READ

Après assemblage, à sauvegarder sous le nom "LIT.BIN"

```
        ORG     $B000
        JSR     INIT
        LDB     #3
        JSR     $EC0C
        JSR     DEBUT
        RTS
INIT    LDA     #0
        STA     $6049
        LDA     #$10
        STA     $624B
        LDA     #$41
        STA     $624F
        LDX     #$2020
        STX     $6250
        STX     $6252
        STX     $6254
        LDA     #$20
        STA     $6256
        LDA     #$42
        STA     $6257
        LDA     #$49
        STA     $6258
        LDA     #$4E
        STA     $6259
        LDA     #2
        STA     $624C
        LDA     #0
        STA     $624D
        RTS
DEBUT   LDA     #5
        STA     $E7C3
        LDX     #$4000
BOUC1   LDB     #5
        JSR     $EC0C
        LDA     $6196
        STA     ,X
        LEAX    1,X
        CMPX    #$5F4F
        BNE     BOUC1
        LDB     #6
        JSR     $EC0C
        JSR     INIT
        LDA     #$42
        STA     $624F
        LDB     #3
        JSR     $EC0C
        LDA     #4
        STA     $E7C3
        LDX     #$4000
BOUC2   LDB     #5
        JSR     $EC0C
        LDA     $6196
        STA     ,X
        LEAX    1,X
        CMPX    #$5F4F
        BNE     BOUC2
        LDB     #6
        JSR     $EC0C
        RTS
        FCC     /(C) ALEXAN
DRE PUKALL/
        END
```

PROGRAMME DE GESTION D'IMAGES

```
10 CLS : PRINT"1-CREER UNE IMAGE":PRINT"2-LIRE UNE IMAGE":PRINT"VOTRE CHOIX:";:X$=INPUT$(1):PRINTX$:IF X$="1" THEN GOTO 20 ELSE IF X$="2" THEN GOTO 80 ELSE GOTO 10
20 CLS:LOADM"ECRIT":DEB=&H71BA
30 PRINT"CHANGER ADRESSE DEBUT (ON)?";:X$=INPUT$(1):PRINTX$:IF X$="O" THEN INPUT"ADRESSE :",DEB
```

```
40 POKE &H6088,&H7E:POKE
&H6089,INT(DEB/256):POKE
&H608A,DEB-INT(DEB/
256)*256:CLS
50 PRINT"VOUS POUVEZ
CHARGER VOTRE PRO-
GRAMME"
60 PRINT"APPUYEZ SUR RES
ET POUR SAUVER L'ECRAN"
70 PRINT"(C) ALEXANDRE
PUKALL":END
80 CLS:LOADM"LIT":DEB=&H
B000
90 PRINT"INSEREZ LA DISQU
ETTE OU SE TROUVENT LES"
100 PRINT"FICHIERS A.BIN ET
B.BIN"
110 PRINT"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE QUAND
PRET...":X$=INPUT$(1)
120 LOCATE 0,0,0:CLS:EXEC
&HB000
130 DIM PUKALL%(2000):GET
(0,0)-(39,24),PUKALL%(20
000):CLS
140 INPUT"NOM DU PRG
(SANS SUFFIXE) :",A$
150 PRINT"INSEREZ UNE
DISQUETTE NON PROTE
GEE":PRINT"EN ECRITURE"
:PRINT"APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE QUAND PRET...":X$
=INPUT$(1)
160 SAVEP A$+".MAP",PUKA
LL%(20000)
170 CLS:PRINT"IMAGE SAU-
VEE SOUS FORMAT COLOR
PAINT":END
```

VOLEUR D'IMAGES

Comment sauver une image écran ? Après lancement du programme Basic de gestion :

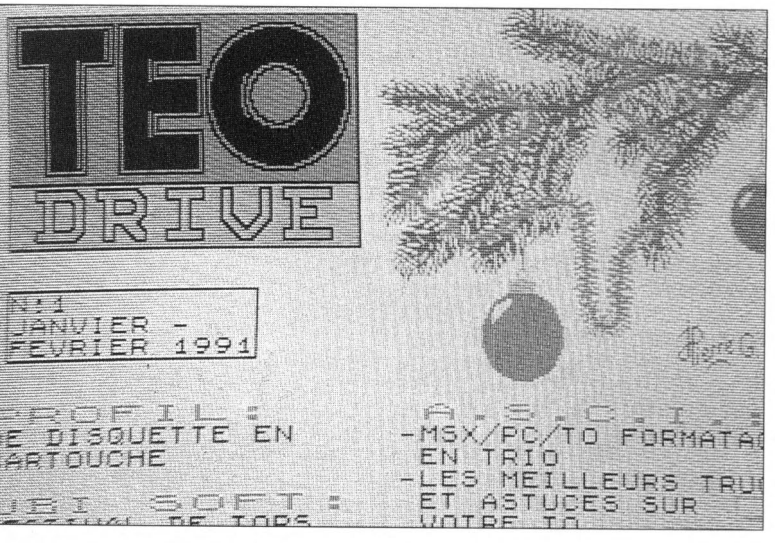
◊ Choisir l'option "1-Créer une image" et répondre "N" à la question "Changer adresse début".

◊ De retour sous Basic, charger le programme où figurent les images convoitées, mais sans appuyer sur le le bouton Reset (Init) qui déclenche la sauvegarde.

◊ Une fois l'image affichée, insérer une disquette vierge non protégée en écriture, puis appuyer sur Reset. Deux fichiers sont alors créés : "A.BIN" et "B.BIN" pour la forme et la couleur de l'écran.

◊ Eteindre l'ordinateur et recharger le programme Basic en choisissant cette fois l'option "2-Lire une image".

◊ A la demande du programme, placer la disquette contenant les fichiers "A.BIN" et "B.BIN", puis donner un nom au nouveau fichier ".MAP" (8 caractères maximum et sans le suffixe) qui va être créé.



L'image obtenue peut être réutilisée sous *Colorpaint* ou sous Basic 512 par l'instruction de chargement LOADP. Les essais effectués avec *Silent Service* et *Vol Solo* ont été couronnés de succès. Néanmoins, des problèmes interviennent avec des logiciels comme *Les Passagers du Vent* à chargement par le menu - effaçant la routine en langage machine. Pour cette raison, l'option "Changer adresse début" permet, comme son nom l'indique, le changement de l'adresse de chargement de la routine (ne pas dépasser &H9FFF sous peine de rendre celle-ci inopérante). Ne pas oublier de modifier également celle de la routine "ECRIT.BIN".

Exemple : pour changer l'adresse d'implantation &H71BA en &H91BA, répondre "Adresse : &H91BA à la question du programme Basic et transformer l'instruction ORG $71BA de la routine ECRIT.BIN en ORG $91BA.

THOMSON ACTUALITE

L'A.S.C.I., association loi 1901 entièrement vouée au culte de la gamme Thomson, distribue depuis bientôt deux ans une vingtaine de disquettes totalisant plus de 80 titres destinés aux TO8, TO8D, TO9 et TO9+. Le hard ne leur fait pas peur puisqu'ils proposent aussi un digitaliseur, le DV4 (4 niveaux de gris) - carte prête à l'emploi de type PC ou kit à monter. Associé au logiciel *TO-PHOTO*, il numérise toute image vidéo en provenance d'une source quelconque (TV, magnétoscope, caméscope). Et une disquette 3"1/2 de démonstration se trouve disponible. Saluons en outre l'avènement du premier numéro de *TEO-DRIVE*, magazine sous forme de disquette 3"1/2 regroupant une foule de rubriques (news, tests, programmation, courrier, petites annonces etc.).

Arrêtez de baver et demandez sans plus tarder le catalogue en écrivant à *A.S.C.I., 365, chemin des Montants, 54690 Eulmont.* Enfin, ouverture le 1er mars d'un serveur télématique interactif au 83.22.84.14 de 22 h à 6 h exclusivement (coût de la connexion identique à un appel téléphonique) sur lequel figurent :

◊ La liste et le descriptif des produits A.S.C.I.

◊ Un service de commande rapide.

◊ Des renseignements divers pour utilisateurs Thomson.

◊ Un jeu interactif.

◊ Une boîte aux lettres etc. (projet de téléchargement).

Papy Thomson fait comme qui dirait de la résistance...

Major Thomson

AMSTRAD CPC

VARIATION SUR LE THEME DES PENTAMINOS

Claude Le Moullec se remettra-t-il un jour de n'avoir pas été l'auteur de *Tetris* ?...

Nettement inspiré par *Welltris* mais issu d'un concept mathématique original, **La Preuve par 5** est un jeu de réflexion absolument passionnant et simple dans son principe. Cinq pions de couleur différente ne peuvent progresser que de cinq pas autour d'un cadre bleu et ce, dans les deux sens. Au clavier ou joystick, ils se manœuvre comme suit :

◊ Flèche ou joystick haut : sens des aiguilles d'une montre.

◊ Flèche ou joystick bas : sens inverse des aiguilles d'une montre.

◊ Copy ou Fire : chute dans le cadre.

Après cinq pas de progression où à l'issue du temps limite, le pion choit de lui-même. But de la manœuvre : en aligner cinq de couleur identique afin qu'ils disparaissent séance tenante, laissant la place à tous leurs petits copains.

Un système de pousse-pousse multiplie les possibilités. Le calvaire s'arrête lorsqu'il n'est plus possible de rentrer un pion dans l'aire de jeu...

Fiche technique

Les pions sont des sprites dessinés avec des caractères redéfinis. Les DATA initialisent trois routines LM.

◊ En &A000 : calcul d'une adresse écran une ligne plus bas (équivalent de CALL &BC26).

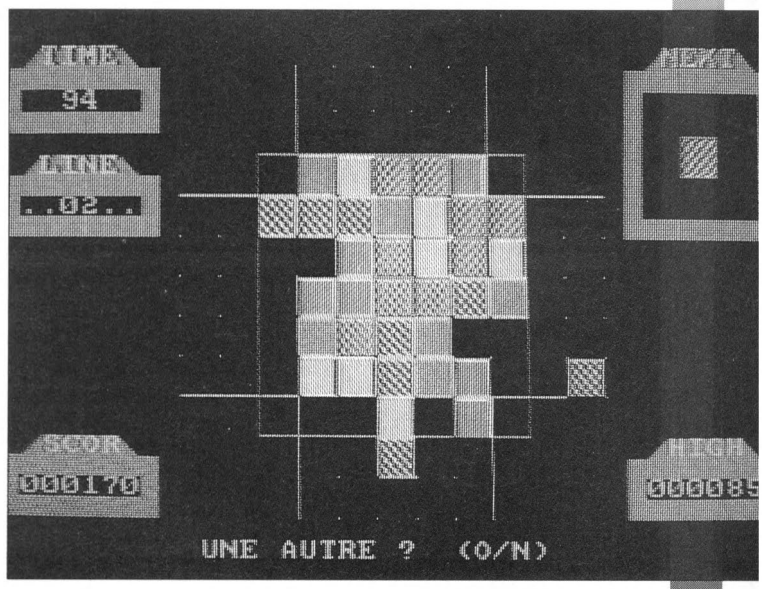
◊ CALL &A000, ADEC, ADSP : affichage en XOR d'un sprite à l'adresse écran ADEC et se trouvant en RAM à l'adresse ADSP.

◊ CALL &A02E, ADSP : l'astuce ! Les sprites sont dessinés avec des CHR$, affichés dans le coin supérieur gauche (en &C000). CALL &A02E, ADSP capture le dessin en &C000 et le stocke en RAM sous forme d'octets à l'adresse ADSP. Ce procédé épargne la frappe de 64 x 5, soit 320 DATA.

PENTALISTING

```
10 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
20 ': CLAUDE LE MOULLEC :
30 ':                   :
40 ':      PRESENTE     :
50 ':                   :
60 ':   LA PREUVE PAR 5 :
70 ':                   :
80 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : : :
90 SYMBOL AFTER 250
100 SYMBOL 251,255,128,128,128,128,128,128,128
110 SYMBOL 252,255,1,1,1,1,1,1,1
120 SYMBOL 253,128,128,128,128,128,128,128,255
130 SYMBOL 254,1,1,1,1,1,1,1,255
140 MEMORY &8FFF:RESTORE 170:T=0:FOR H=&A000 TO &A04A:READ A$
150 POKE H,VAL("&"+A$):T=T+VAL("&"+A$):NEXT
160 IF T<>8203 THEN PEN 1:PRINT "ERREURS DATA !!!!!":END
170 DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,19,D1,C9,00,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,06,10,C5,E5,06,04,1A,AE,77,13,23,10,F9,E1,CD,00
180 DATA A0,C1,10,EE,C9,DD,5E,00,DD,56,01,21,00,C0,06,10,C5,E5,06,04,7E,12,13,23,10,FA,E1,CD,00,A0,C1,10,EF,C9
190 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
200 ': VARIABLES BASE :
210 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
220 DEFINT A-Z:BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,11:INK 3,18
230 eff$=CHR$(143)+CHR$(143):ef1$=CHR$(206)+CHR$(206)
240 ef2$=CHR$(251)+CHR$(252):ef3$=CHR$(253)+CHR$(254)
250 tr$=CHR$(22)+CHR$(1):nr$=CHR$(22)+CHR$(0)
260 add=&8FC0:FOR h=1 TO 5:sp(h)=&8FC0+(h*64):NEXT
270 DEF FN po(x,y)=&C062+(y-1)*160+(x-1)*4
280 DIM px(20):RESTORE 290:FOR h=1 TO 20:READ a:px(h)=a:NEXT
290 DATA 4,5,6,7,8,11,11,11,11,11,8,7,6,5,4,1,1,1,1,1
300 DIM py(20):RESTORE 310:FOR h=1 TO 20:READ a:py(h)=a:NEXT
310 DATA 1,1,1,1,1,4,5,6,7,8,11,11,11,11,11,8,7,6,5,4
320 DIM JE(11,11):S1=1:ENV 1,15,-1,1:ENT 2,200,20,5
330 REC=0:IF PEEK(&A400)=200 THEN 550
340 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
350 ': CREATION SPRITES :
360 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
370 PEN 3:LOCATE 1,12:PRINT "CREATION DES SPRITES AVEC DES CARACTERES"
380 RESTORE 400:FOR h=8 TO 32 STEP 3:READ a,b
390 PEN a:LOCATE h,2:PRINT CHR$(b):NEXT
400 DATA 3,251,3,252,3,253,3,254,3,143,1,143,2,143,2,206,1,206
410 PRINT TR$:RESTORE 510:FOR h=1 TO 5:PEN 0
420 LOCATE 1,1:PRINT eff$:LOCATE 1,2:PRINT ef1$:READ E1,E2,E3
430 PEN E1:LOCATE 1,1:PRINT eff$:LOCATE 1,2:PRINT eff$
440 PEN E2:LOCATE 1,1:PRINT ef1$:LOCATE 1,2:PRINT ef1$
450 PEN E3:LOCATE 1,1:PRINT ef2$:LOCATE 1,2:PRINT ef3$
460 ad1=add+(h*64):CALL &A02E,ad1
470 FOR g=0 TO 84-(h*16):CALL &A00D,&C5F0+g,sp(h)
480 FOR t=1 TO 40:NEXT t:CALL &A00D,&C5F0+g,sp(h):NEXT g
490 CALL &A00D,&C5F0+g,sp(h):NEXT h:POKE &A400,200
500 PEN 2:LOCATE 11,25:PRINT "CA MAAARCHE ! ! ! !":FOR T=1 TO 2000:NEXT
510 DATA 1,1,3,2,2,3,3,3,1,1,2,3,3,1,2
520 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
530 ': CREATION DECOR :
540 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
550 CLS:RESTORE 600:FOR H=1 TO 11:READ A,B,C,D,E:WINDOW #1,A,B,C,D
560 PAPER #1,E:CLS #1:IF H>5 THEN 590 ELSE PRINT tr$
570 LOCATE A,C:PEN 0:PRINT CHR$(143)+CHR$(212):LOCATE B-1,C
580 PRINT CHR$(213)+CHR$(143):READ A$:LOCATE A+2,C:PEN 3:PRINT A$
590 NEXT
600 DATA 1,8,1,4,1,"TIME",1,8,6,9,1,"LINE",33,40,1,9,1,"NEXT",1,8,20,23,2,"SCOR",33,40,20,23,2,"HIGH"
610 DATA 2,7,3,3,0,16,25,1,19,0,2,7,8,8,0,34,39,3,8,0,2,7,22,22,0,34,39,22,22,0
620 sc=0:GOSUB 1880:GOSUB 1950:li=0:GOSUB 1920
630 TPS=350:TP=TPS:LOCATE 3,3:PRINT TP
640 FOR h=240 TO 400 STEP 32:FOR g=32 TO 384
```

```
STEP 32
650 PLOT h,g,3:NEXT g,h
660 FOR h=144 TO 496 STEP 32:FOR g=128 TO 288 STEP 32
670 PLOT h,g:NEXT g,h
680 PLOT 144,288:DRAW 240,288:DRAW 240,384
690 PLOT 400,384:DRAW 400,288:DRAW 496,288
700 PLOT 144,128:DRAW 240,128:DRAW 240,32
710 PLOT 400,32:DRAW 400,128:DRAW 496,128
720 PLOT 208,320,2:DRAW 432,320:DRAW 432,96:DRAW 208,96:DRAW 208,320
730 WINDOW #1,34,39,3,8
740 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
750 ': ROUT PRINCIPALE :
760 ': : : : : : : : : : : : : : : : : : :
770 S=S1:S1=INT(RND*5)+1:CLS #1:CALL &A00D,&C186,SP(S1)
780 D=INT(RND*20)+1:X=PX(D):Y=PY(D):PAS=0:TP=TPS
790 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S):LOCATE 1,1:PRINT NR$
800 GOSUB 1820:IF fin=1 THEN 2040
810 GOTO 1990
820 IF JOY(0)=1 OR INKEY(72)=0 THEN PAS=PAS+1:IF PAS>5 THEN 1020 ELSE 880
830 IF JOY(0)=2 OR INKEY(73)=0 THEN PAS=PAS+1:IF PAS>5 THEN 1020 ELSE 940
840 IF JOY(0)=16 OR INKEY(76)=0 THEN 1020
850 GOTO 810
860 GOSUB 1660:GOTO 770
870 REM : : : SENS 1 : : :
880 SOUND 1,100,2,5:CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
890 D=D+1:IF D=21 THEN D=1
900 X=PX(D):Y=PY(D):CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
910 FOR T=1 TO 100:NEXT T
920 GOTO 810
930 REM : : : SENS 2 : : :
940 SOUND 1,100,2,5:CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
950 D=D-1:IF D=0 THEN D=20
960 X=PX(D):Y=PY(D):CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
970 FOR T=1 TO 100:NEXT T
980 GOTO 810
990 ': : : : : : : : : : : : : : :
1000 ': CHUTE :
1010 ': : : : : : : : : : : : : : :
1020 SOUND 1,200,50,7,0,2
1030 SS=INT((D-1)/5)+1:ON SS GOTO 1040,1110,1180,1250
1040 IF je(X,Y+1)=0 AND Y<9 THEN 1060 ELSE 1050
1050 JE(X,Y)=S:GOSUB 1350:GOTO 860
1060 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
1070 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+80,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1080 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+80,SP(S)
1090 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+160,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1100 Y=Y+1:GOTO 1040
1110 IF je(X-1,Y)=0 AND X>3 THEN 1130 ELSE 1120
1120 JE(X,Y)=S:GOSUB 1420:GOTO 860
1130 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
1140 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-2,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1150 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-2,SP(S)
1160 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-4,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1170 X=X-1:GOTO 1110
1180 IF je(X,Y-1)=0 AND Y>3 THEN 1200 ELSE 1190
1190 JE(X,Y)=S:GOSUB 1490:GOTO 860
1200 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
1210 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-80,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1220 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-80,SP(S)
1230 CALL &A00D,FN PO(X,Y)-160,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1240 Y=Y-1:GOTO 1180
1250 IF je(X+1,Y)=0 AND X<9 THEN 1270 ELSE 1260
1260 JE(X,Y)=S:GOSUB 1560:GOTO 860
1270 CALL &A00D,FN PO(X,Y),SP(S)
1280 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+2,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1290 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+2,SP(S)
1300 CALL &A00D,FN PO(X,Y)+4,SP(S):FOR T=1 TO 50:NEXT T
1310 X=X+1:GOTO 1250
1320 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1330 ': POUSSE-POUSSE :
1340 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1350 IF Y<>2 THEN RETURN
1360 PA=0:FOR H=9 TO 2 STEP -1:IF JE(X,H)=0 THEN PA=H
1370 NEXT:IF PA=0 THEN RETURN
1380 FOR H=2 TO PA-1:A=JE(X,H):CALL &A00D,FN PO(X,H),SP(A)
1390 NEXT:FOR H=PA-1 TO 2 STEP -1:A=JE(X,H):JE(X,H+1)=A:NEXT
1400 JE(X,2)=0:FOR H=3 TO PA:A=JE(X,H):CALL &A00D,FN PO(X,H),SP(A)
1410 NEXT:RETURN
1420 IF X<>10 THEN RETURN
1430 PA=0:FOR H=3 TO 10:IF JE(H,Y)=0 THEN PA=H
1440 NEXT:IF PA=0 THEN RETURN
1450 FOR H=PA+1 TO 10:A=JE(H,Y):CALL &A00D,FN PO(H,Y),SP(A)
1460 NEXT:FOR H=PA+1 TO 10:A=JE(H,Y):JE(H-1,Y)=A:NEXT
1470 JE(10,Y)=0:FOR H=PA TO 9:A=JE(H,Y):CALL &A00D,FN PO(H,Y),SP(A)
1480 NEXT:RETURN
1490 IF Y<>10 THEN RETURN
1500 PA=0:FOR H=3 TO 10:IF JE(X,H)=0 THEN PA=H
1510 NEXT:IF PA=0 THEN RETURN
1520 FOR H=PA+1 TO 10:A=JE(X,H):CALL &A00D,FNPO(X,H),SP(A)
1530 NEXT:FOR H=PA+1 TO 10:A=JE(X,H):JE(X,H-1)=A:NEXT
1540 JE(X,10)=0:FOR H=PA TO 9:A=JE(X,H):CALL &A00D,FN PO(X,H),SP(A)
1550 NEXT:RETURN
1560 IF X<>2 THEN RETURN
1570 PA=0:FOR H=9 TO 2 STEP -1:IF JE(H,Y)=0 THEN PA=H
1580 NEXT:IF PA=0 THEN RETURN
1590 FOR H=2 TO PA-1:A=JE(H,Y):CALL &A00D,FN PO(H,Y),SP(A)
1600 NEXT:FOR H=PA-1 TO 2 STEP -1:A=JE(H,Y):JE(H+1,Y)=A:NEXT
1610 JE(2,Y)=0:FOR H=3 TO PA:A=JE(H,Y):CALL &A00D,FN PO(H,Y),SP(A)
1620 NEXT:RETURN
1630 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1640 ': VERIFICATIONS :
1650 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1660 FOR g=3 TO 9:FOR h=3 TO 5:IF je(h,g)=0 THEN 1690
1670 com=1:FOR z=h TO h+4:IF je(z,g)<>je(h,g) THEN com=0 ELSE lx=h:ly=g
1680 NEXT z:IF com=1 THEN GOSUB 1750
1690 NEXT h,g
1700 FOR h=3 TO 9:FOR g=3 TO 5:IF je(h,g)=0 THEN 1730
1710 com=1:FOR z=g TO g+4:IF je(h,z)<>je(h,g) THEN com=0 ELSE lx=h:ly=g
1720 NEXT z:IF com=1 THEN GOSUB 1780
1730 NEXT G,H:RETURN
1740 REM : : : EFFACE H : : :
1750 FOR H=LX TO LX+4:A=JE(H,LY):CALL &A00D,FN PO(H,LY),SP(A)
1760 JE(H,LY)=0:NEXT:GOSUB 1800:RETURN
1770 REM : : : EFFACE V : : :
1780 FOR H=LY TO LY+4:A=JE(LX,H):CALL &A00D,FN PO(LX,H),SP(A)
1790 JE(LX,H)=0:NEXT:GOSUB 1800:RETURN
1800 SC=SC+85:GOSUB 1880:LI=LI+1:GOSUB 1920:TPS=TPS-10:IF TPS<60 THEN TPS=60
1810 TP=TPS:RETURN
1820 FOR h=2 TO 10
1830 IF JE(H,2)<>0 OR JE(H,10) OR JE(10,H)<>0 OR JE(2,H)<>0 THEN FIN=1
1840 NEXT:RETURN
1850 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1860 ': LES COMPTEURS :
1870 ': : : : : : : : : : : : : : : : : :
1880 PEN 3:LOCATE 2,22:PRINT nr$;"000000":IF sc=0 THEN RETURN
1890 IF sc<100 THEN LOCATE 6,22:PRINT nr$;":LOCATE 5,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1900 IF sc<1000 THEN LOCATE 5,22:PRINT nr$;":LOCATE 4,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1910 IF sc<10000 THEN LOCATE 4,22:PRINT nr$;":LOCATE 3,22:PRINT tr$;sc:RETURN
1920 PEN 3:LOCATE 2,8:PRINT nr$;"..00..":IF li=0 THEN RETURN
1930 IF li<10 THEN LOCATE 5,8:PRINT nr$;":LOCATE 4,8:PRINT tr$;li:RETURN
1940 LOCATE 4,8:PRINT nr$;" ":LOCATE 3,8:PRINT tr$;li:RETURN
```




```
1950 PEN 3:LOCATE 34,22:PRINT nr$;"000000":IF rec=0 THEN RETURN
1960 IF rec<100 THEN LOCATE 38,22:PRINT nr$;":LOCATE 37,22:PRINT tr$;rec:RETURN
1970 IF rec<1000 THEN LOCATE 37,22:PRINT nr$;":LOCATE 36,22:PRINT tr$;rec:RETURN
1980 IF rec<10000 THEN LOCATE 36,22:PRINT nr$;":LOCATE 35,22:PRINT tr$;rec:RETURN
1990 tp=tp-1:PEN 3:LOCATE 3,3:PRINT nr$;tp;tr$:IF tp>0 THEN 820
2000 ENT 4,20,3,5:SOUND 4,20,100,15,0,4:GOTO 1020
2010 ': : : : : : : : : : : : : : : : :
2020 ': FIN DE PARTIE :
2030 ': : : : : : : : : : : : : : : : :
2040 WINDOW #2,9,31,1,25:FIN=0:FOR T=1 TO 200:SOUND 1,T,1,14:NEXT
2050 LOCATE 11,25:PRINT "UNE AUTRE ? (O/N)"
2060 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2060
2070 A$=UPPER$(A$):IF A$="N" THEN END
2080 IF A$="O" THEN 2090 ELSE 2060
2090 ERASE JE:DIM JE(11,20):IF SC>REC THEN REC=SC
2100 CLS #2:GOTO 620
```

Capitaine Pixel

CARPE DIEM SUR TURBO-FORTH

Hâtez-vous de jouir des éléments toujours progressifs du PC.

Si nous n'avons rien vu de bouleversant au PC-Forum, il a confirmé néanmoins son côté professionnel. Et cela d'autant plus que le prochain SICOB a été annulé sous le fallacieux prétexte d'attentats éventuels liés à la guerre du Golfe. La véritable raison serait plutôt à rechercher en direction des bides qu'a récemment subis ce pauvre salon...

LE REPOS DU CARPIEN

Plus question de douter de la théorie de l'évolution puisque Logitech nous propose **MouseMan,** la souris qui ne fatigue pas le tunnel carpien ! Plus sérieusement, c'est une souris ergonomique - deux années d'études, qu'ils disent ! - adaptée à la forme de la main. C'est-à-dire qu'elle tient compte de la différence de longueur des doigts. Quand on utilise une souris normale, il faut tendre douloureusement l'annulaire pour atteindre le bouton de droite. Cet effort se traduit à plus ou moins long terme par des crampes douloureuses qui limitent notre légendaire efficacité.

Par opposition, la souris *MouseMan* épouse la forme d'une main négligeamment posée sur une table, les doigts à demi repliés, et donc au repos. C'est ainsi que s'écarte le spectre de la fatigue du tunnel carpien. Pour améliorer les choses, les boutons ont été étudiés de manière à produire ce déclic à la fois ferme et élastique que nous aimons tant. Inutile de dire qu'elle existe dans les versions gaucher et droitier et qu'elle se trouve pleinement compatible Microsoft. Sa résolution de 400 DPI assure des mouvements rapides et ne nécessite que peu de place.

On peut également se procurer une version sans fil, fonctionnant par ondes radio de basse fréquence, cette méthode se révélant nettement plus fiable que l'antique méthode des infrarouges. Pour conclure, l'essayer, c'est l'adopter !

◊ *MouseMan* (droitier) : 695 F HT.
◊ *MouseMan* (gaucher) : 695 F HT.
◊ *MouseMan* sans fil : 1 395 F HT.

UN MONITEUR DE REVE

Nous vous souhaitons d'avoir un compte en banque suffisant pour vous offrir le **HL 7925 FK**, le dernier moniteur Mitsubishi. Il conjugue l'agrément d'un multisynchro avec la précision d'un moniteur à fréquence fixe. Rappelons pour l'occasion qu'un moniteur multisynchro s'adapte automatiquement à la fréquence qui lui arrive de l'ordinateur. C'est le cas du *HL 7925* car il reconnaît tout seul les fréquences horizontales comprises entre 30 et 78 KHz et les fréquences verticales entre 50 et 90 Hz. Sa résolution peut, outre les modes VGA standards, monter jusqu'à 1600 x 1280. Il est aidé dans sa recherche de la bonne synchronisation par une carte à microprocesseur, et possède un nouveau tube de 19" traité antistatique qui évite théoriquement toutes les distorsions. Un dernier mot pour vous préparer au prix qui va être salé... 25 000 F HT !

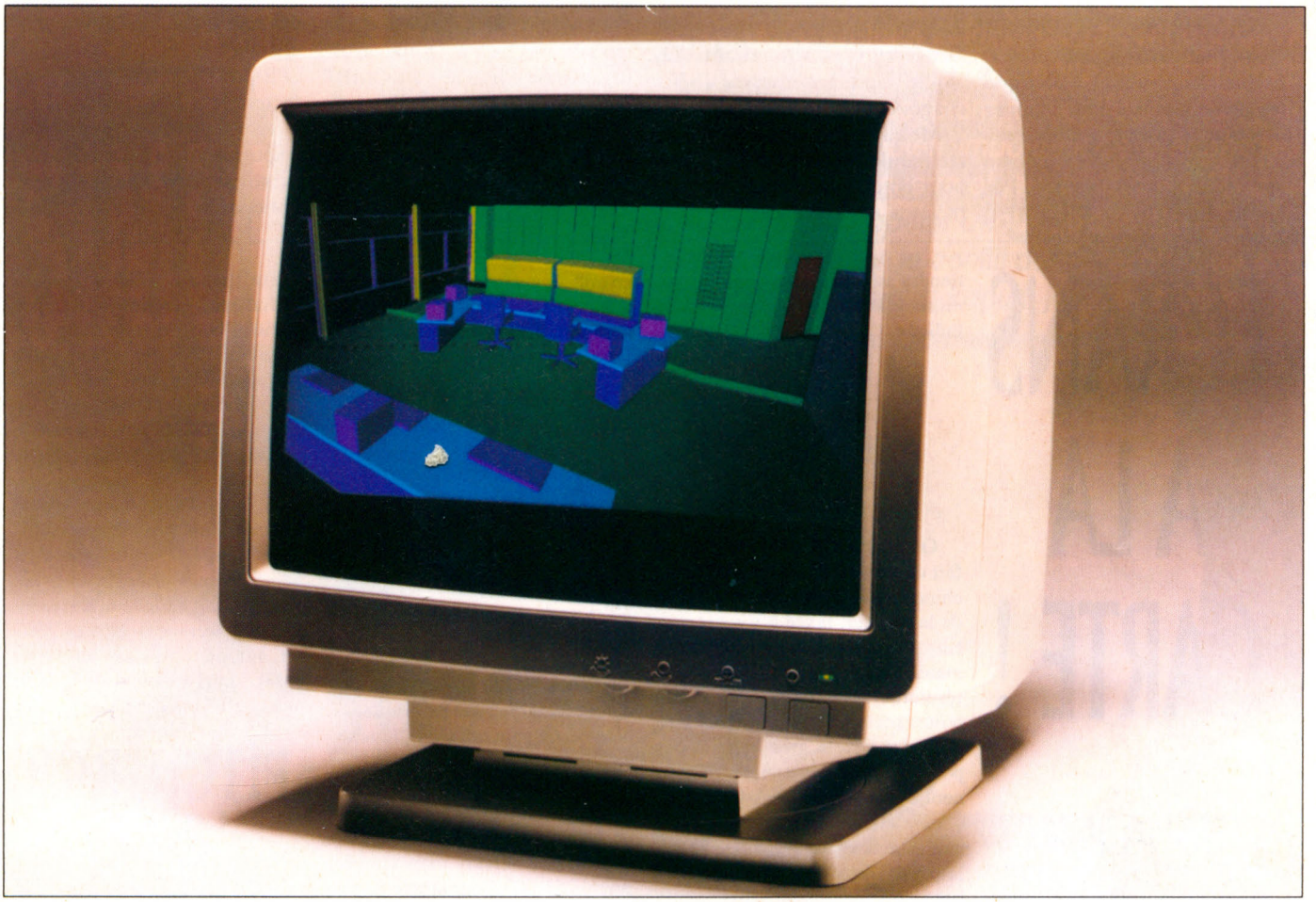
TURBO-FORTH : COMME UN TURC !

Certains langages sont bestiaux, je pense à Basic, Cobol, et, dans une moindre mesure C. Avec eux, pas moyen de vraiment s'amuser et leur maniement s'apparente souvent à du travail à la chaîne. Aux antipodes, on découvre **Turbo-Forth** qui, entre autres, permet de jouer chez soi au petit chercheur en informatique. Mais avant d'en détailler le contenu, examinons de plus près ce langage exotique...

De par sa conception, le *Forth* possède des potentialités qui méritent le détour. Si la programmation s'effectue sous interpréteur, rendant l'environnement convivial, ensuite, tout change. Car il ne s'agit plus de taper un unique programme puis de l'exécuter, mais de rajouter des mots à un dictionnaire de base. Chaque nouveau mot subit immédiatement une sorte de compilation et devient partie intégrante du langage. Il n'y a donc plus de hiatus entre instruction et programme. Plus fort(h) encore, on peut redéfinir des mots déjà compilés, voire des mots servant à définir des mots... Pour concrétiser, voici une toute petite présentation de ce que peut être la programmation en *Forth*.

Un et un... quatre !

Tout d'abord, on n'effectue pas les opérations comme en Basic mais comme sur les calculettes type Hewlett-Packard. Au lieu de taper "1 + 1", on tape "1 1 +". Chaque valeur est empilée et, une fois l'opération effectuée, le mot '.' affiche le résutat. On a donc : "1 1 + ." qui affiche 2 et si on écrit: ": 1 2 ;", on définit le mot '1' qui dépose la valeur 2 sur le sommet de la pile, et maintenant : "1 1 + ." affichera 4 ! Effaçons vite cette monstruosité en tapant "forget 1" et voyons un mot qui donne la somme des carrés des nombres de 1 à x quand on entre "x carre .". : carre 1+0 swap 1 do



i dup * + loop. Ce qui montre que la qualité première de *Forth* n'est pas la lisibilité !

Mais encore...

Une fois les présentations faites, voyons ce que nous propose *Turbo-Forth* pour populariser ce langage. Tout d'abord, 2 manuels d'initiation et de référence plutôt bien faits et suffisants pour apprendre à écrire ses propres applications. Notons au passage que la frappe de "help <mot>" affiche quelques lignes de renseignements.

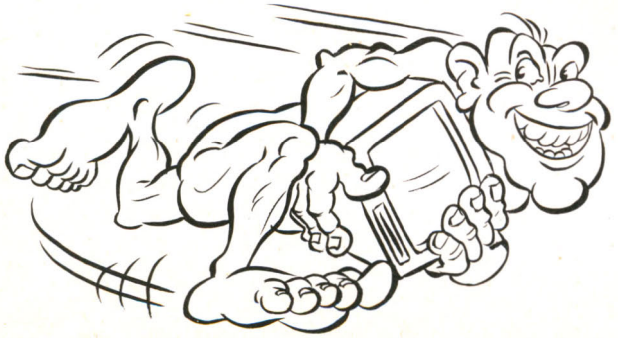
Si on veut en savoir plus, *Turbo-Forth* propose un décompilateur intégré et un désassembleur. Ce qui permet de voir comment ont été écrits les mots du dictionnaire de base. Ces derniers sont d'ailleurs le plus souvent définis en Forth et l'assembleur - également fourni - ne s'emploie que pour coder les instructions de plus bas niveau - celles qui dépendent du système.

Glasnost !

Nous en arrivons maintenant à la partie la plus intéressante ; *Turbo-Forth* est fourni avec la totalité de ses fichiers sources commentés !) et possède la faculté de se métagénérer. C'est-à-dire que vous pouvez - après un apprentissage sérieux... - modeler l'environnement à votre guise, puis provoquer une reconstruction complète du langage qui inclura vos amé-liorations de façon définitive. Tout ce processus est documenté en détail dans des fichiers pré-sents sur disque. Passionnant !

Pour terminer, ajoutons que l'occupation disque est faible, puisque tous les fichiers et programmes mis à disposition n'occupent qu'un peu plus d'1 Mo sur disque. De plus, l'environnement de base ne nécessite que 26 Ko pour s'exécuter ! C'est dire sa facilité d'emploi sur les plus petits compatibles. A ne pas manquer !

Configuration minimale : PC avec 1 lecteur. (Editeur : REM CORP. Prix : 995 F TTC.)



MSDOS : ANSI.SYS

On ignore ou on néglige trop souvent les ressources que recèle la commande 'prompt' du DOS pour peu que soit installé le driver ANSI.SYS dans CONFIG.SYS. Si ce n'est pas votre cas, faites-le en y ajoutant la ligne : device = <chemin>\ansi.sys

Il n'est pas question d'examiner en détail les multiples fonctions d'ANSI.SYS, mais d'en présenter quelques-unes parmi les plus importantes. Il faut dire que son champ d'application est vaste puisqu'il concerne aussi bien le clavier (ajoutez l'option / X avec le DOS 4.0x et les claviers étendus) que l'écran - entre autres. Par exemple, avec une carte EGA ou VGA, les commandes : mode co80, 43 mode co80, 50 permettent respectivement de passer en 43 et 50 lignes d'affichage. C'est associée à ANSI.SYS que la commande PROMPT prend tout son sens (1er aphorisme). Par exemple, la commande: PROMPT $e[x1 ; x2;x3m modifie la couleur de premier plan, la couleur du fond et l'attribut des caractères. L'ordre de x1, x2 et x3 est sans importance et on n'est pas forcé de les mettre tous. Les couleurs vont de 30 à

37 pour le premier plan et de 40 à 47 pour le fond. Les attributs, quant à eux, sont les suivants: 0 normal, 1 surbrillant, 4 souligné (également utilisé pour changer de couleur avec une carte graphique), 5 clignotant, 7 inverse la vidéo, 8 invisible (!). Par exemple : PROMPT $e[4;32;1m$p$g fera passer (sur une carte graphique) vos caractères en vert surbrillant. Le "pg" sert à conserver l'affichage du chemin et du '>'.

Moins jolie mais plus utile : la faculté de redéfinir des touches pour obtenir facilement des caractères qui semblent fuir certains claviers comme '{[\]}@' ou pour déclencher l'envoi d'une chaîne par l'appui d'une seule touche. La syntaxe : PROMPT $e[x1;x2;x3p Où (x1,x2) représente le code ASCII (étendu) de la touche à modifier et x3 sa nouvelle valeur ou bien la chaîne à envoyer. Exemples : PROMPT $e[0;60;"cd \l\tc\bin\doc"ppg enverra la chaine "cd \l\tc\bin" à chaque appui sur la touche F2 et : PROMPT $e[0;61;92p$p$g affectera le '\' à la touche F3.

A méditer longuement et fructueusement ! Car ANSI.SYS faisons-nous, petites marionnettes... **Abondos**

ECRANS A LA CARTE !

Dans cette modeste rubrique, n'espérez pas trouver une analyse exhaustive et complète de la multitude de cartes graphiques et d'écrans dédiés aux PC. Les férus de technique liront avec profit *Les cartes graphiques sur PC* paru chez Micro-Application. En revanche, tous ceux qui connaissent pas ou mal le PC - ou qui envisagent d'en faire l'acquisition - trouveront dans ces lignes quelques informations utiles...

L'image générée par un PC dépend toujours du duo infernal carte graphique/PC. Cet ordinateur a en effet l'immense avantage d'être modulaire. Pratiquement tous les éléments qui le composent (carte-mère, contrôleurs de tout poil, claviers, mémoires vives et mémoires de masses sont interchangeables. Acheter un PC, c'est établir un véritable cahier des charges. Et le néophyte se trouve souvent bien en peine de choisir l'écran idoine.

Inutile de s'appesantir sur les normes monochromes. Le joueur invétéré ne jure que par la couleur. Soit dit en passant, l'utilisateur "sérieux" en tirera aussi profit car la couleur est largement utilisée dans toutes sortes de logiciels. Le problème consiste à savoir quelles couleurs et pour quels écrans : on s'en tiendra aux trois standards qui dominent actuellement le marché ludique.

CGA

(COLOR GRAPHICS ADAPTER)

On pourra dire que le CGA aura fait du tort au PC en tant que machine de jeu. C'est le bas de gamme de la couleur, lancé il y a dix ans. Chaque caractère est défini par une matrice de 8 x 8 points avec une résolution d'écran de 320 x 200 points seulement, une vraie misère avec des pixels gros comme des pois. En plus, les couleurs confinent à la pauvreté, limitées à 4 hideuses teintes pastel. Pendant des années, les détracteurs du PC ont eu la part belle : jouer avec une telle babasse ? Laissez-moi rire.

Un immense parc de PC équipés de cette norme subsiste encore. Avec des jeux qui leur sont destinés. Lorsqu'on achète un soft, vérifier le type de disquette ne suffit pas, il faut impérativement s'assurer qu'il est graphiquement compatible. Enfin, quelle que soit la carte graphique installée, c'est du moniteur que dépendra la résolution maximale affichable.

EGA

(ENHANCED GRAPHIC ADAPTER)

Avec ses 16 couleurs choisies dans un nuancier de 16.000, l'EGA a ouvert la porte au jeu. La palette peut sembler réduite, mais il suffit de lancer *Welltris*, et bien d'autres softs, pour constater qu'avec du talent, on peut concevoir et réaliser des graphismes d'une richesse fabuleuse. La résolution passe à 640 x 350, d'où une plus grande précision des dessins. Mais on est loin encore des beaux lissages...

Depuis trois ou quatre ans, l'EGA (inventé en 1984) s'est imposé parmi les joueurs. La plupart des éditeurs en ont fait une norme. Depuis quelques mois cependant, cette configuration se trouve en nette perte de vitesse, battue en brèche par le VGA.

VGA

(VIDEO GRAPHIC ARRAY)

Jusqu'à une époque récente, posséder un écran **VGA** couleur constituait le nec plus ultra. Le surcoût, par rapport à l'*EGA*, se chiffre à environ 1 500 F, soit 10 % du prix d'une configuration à base de 386sx. Nombreux sont ceux qui franchissent le pas.

Cependant, il y a *VGA* et *VGA*...La résolution habituelle est de 640 x 480 points et elle aussi affiche 16 couleurs mais choisies parmi 256 00. En pratique, passer des 64 000 de l'*EGA* aux 256.000 du *VGA* ne se révèle pas vraiment significatif sur l'écran.

En VGA, on peut afficher jusqu'à 256 couleurs simultanément. Mais au prix d'une véritable régression quant à la résolution : on retombe alors, en effet, aux 640 x 200 points de l'antique *CGA*. Ce n'est pas l'horreur, loin de là, mais un compromis plus avantageux entre *VGA* et quantité de couleurs serait le bienvenu.

C'est là qu'intervient le **Super-VGA** avec 600 x 800 points et 256 couleurs. Un must pour le joueur ! Comme toute carte graphique *VGA*, il possède sa propre mémoire - de 256 Ko en l'occurrence. Il faut savoir qu'une image aussi détaillée occupe plus de 100 Ko et qu'il est exclu, pour des raisons de place, de la stocker même provisoirement en RAM.

Il existe aussi une norme encore plus fine, de l'ordre de 1024 x 768 : c'est la 8514 d'IBM destinée aux PS/2. Aucun jeu, à ma connaissance, n'exploite cette carte destinée aux applications de CAO/DAO ou à la PAO.

Les cartes graphiques *VGA* émulent bien sûr l'*EGA*, le *CGA* et certaines autres normes. Attention toutefois au *CGA* : malgré l'émulateur, certains jeux un peu anciens bouderont la carte graphique, d'où des brouillages d'image et des plantages.

Quand on parle d'écrans *CGA*, *EGA* ou *VGA*, le terme paraît un peu restrictif. La carte graphique est une chose, et l'écran une autre. Il doit impérativement être adapté à la carte : inutile d'essayer d'afficher du *Super-VGA* sur votre vieil écran jusque-là dévolu au *CGA*. Sauf s'il fait dans le multisynch. Ces superécrans s'adaptent en effet automatiquement au mode choisi, sans scintillation et avec une qualité maximale.

PITCH, RGB & Co

L'écran de 14" de diagonale (30,5 cm) est le plus répandu ; mais libre à vous, si vos moyens le permettent, de lancer une superproduction sur grand écran, du 20" par exemple, soit 50,8 cm. La qualité de l'écran se caractérise souvent par la taille du pixel. Ce chiffre - le pitch - tourne autour des 30 centièmes de millimètre.

Les premiers moniteurs recevaient le signal vidéo par une simple prise. Les trois couleurs fondamentales arrivaient en vrac, à charge pour l'écran de les trier. Rouges baveux et couleurs empiétant les unes sur les autres étaient monnaie courante.

Le système **RGB** (pour **R**ed, **G**reen, **B**lue - soit rouge vert, bleu) transmet les couleurs séparément. Seul problème : les connecteurs peuvent être à 9 ou à 25 broches. On trouve heureusement des adaptateurs pas chers pour convertir le brochage. Plus ennuyeuses sont les prises DIN 8 broches (ou la Scart 21 broches) qui équipent certains moniteurs. Car sauf si l'on achète une configuration complète, un minimum de vigilance s'imposera.

Abondos

LES SIMULATEURS DANS LE GOLFE

Les armes se sont tues ! Nous serions fâchés de voir l'amalgame abusif entre une guerre prétendue propre et le jeu vidéo charger celui-ci d'une connotation quelque peu belliciste. Si, la paix revenue, il ne nous appartient pas de tirer les conclusions de ces tragiques événements, il semble ô combien important de préciser l'évidente antinomie entre guerre et jeu. Mais aussi, l'occasion est trop belle de rappeler à tous qu'il existe les moyens de revivre à sa façon le conflit du Golfe, chez soi, sans nuire à personne... Krieg ist kaputt, jouons en paix !

LES DEMOS DE LA GUERRE

Du 17 janvier au 28 février 1991, le monde entier a vécu au rythme d'un conflit irréel, sans mort apparente. Avec une belle unanimité, les services d'information de toutes les armées coalisées avaient veillé à remplacer les horreurs de la guerre par des images aussi déshumanisées que possible.
Et pour bien verrouiller la réalité, la formule est tombée, relayée par tous les médias - "une guerre comme un jeu vidéo".

La mise en vedette de l'aviation et de ses armements hypersophistiqués est venue à point pour étayer cette vision vraiment soft de la guerre. Les territoires qu'ils survolaient, les pilotes ne les connaissaient en effet que grâce à des vues numérisées prises par des satellites d'observation et les séances d'instruction sur des simulateurs de vol qui reproduisaient la géographie du pays ennemi.

Le jour de l'opération, à l'approche de la cible, les chasseurs-bombardiers se laissaient choir à quinze mètres d'altitude. Le sol de l'Irak qui défilait sous eux à 5 ou 600 km/heure n'était pour eux qu'une représentation abstraite sans vie, dépourvue d'ennemis visibles ou de civils. Rien qu'un terrain que l'ordinateur de bord comparait inlassablement avec des modèles. En cas d'erreur, il corrige automatiquement la trajectoire, soumettant les pilotes à de brusques et imprévisibles changements de cap...

Contrairement à l'as de la Grande Guerre qui ouvrait grand les yeux pour reconnaître une cible, le pilote moderne s'en remet entièrement à la vidéo de bord, le **FLIR** (**F**orward **L**ooking **I**nfrared) qui voit même dans la nuit noire. Il a en mémoire la forme des cibles. Si l'objet au sol est conforme au modèle, l'ordinateur prévient le pilote qui pressera sur le bouton. "Fire and forget", tire et oublie : l'esprit libéré, si l'on ose dire, des nécessités du pointage, il prend ensuite le large, confiant à l'électronique le soin de finir le boulot. L'enfer, ce sera pour les autres, les rampants.

SCALPEL, BISTOURI...

La réalité revient au galop sur l'écran de la télévision. Et quelle réalité ! Le présentateur se trémousse d'aise sur son fauteuil : vous allez voir ce que vous allez voir, la frappe chirurgicale - les médecins doivent apprécier le détournement morbide de ce terme - précise au millimètre près : sur des images un peu floues, un rectangle recherche un mur blanc. On sent dans les hésitations du pointage la main d'un pilote qui n'a pas dû souvent tenir un *Quickshot 2* ou un *Cobra*. La cible est là, le rectangle s'y fixe. On se croirait dans le microprosien *F-15 2* lorsque le système de visée FLIR capture la cible et ne la lâche plus. La bâtisse explose en silence dans un épais nuage. L'écran, un instant privé d'émission car la caméra a été pulvérisée, se brouille. Applaudissez : ça c'est du boulot bien fait !

On ne verra jamais la barbaque déchiquetée mêlée aux gravats sanguinolents. Un soir pourtant, le jeu vidéo dérape : un sprite noir s'immobilise près du mur visé. C'est un automobiliste irakien qui arrête sa voiture alors que le missile est déjà en route. "Il n'a pas eu de chance...", lâche le commentateur de la chaîne CNN. Un ennemi de moins ? Non, seulement un regrettable accident.

Les images du conflit sont rares. L'attaque d'une colonne de chars par des A-10 Tank Killer s'est faite dans la discrétion. Hormis les militaires, personne n'aura vu les dizaines de blindés qui ont éclaté comme des noix, pilonnés, hachés menus par les fameux "cochons à verrues" de l'armée américaine. A défaut d'images spectaculaires, la télévision se rabat sur un simulacre... Un avion joliment dessiné largue une bombe trop belle pour être vraie. Elle projette autour d'elle une poignée de bombinettes qui pleuvent sur la colonne de chars ennemis avant d'exploser tout autour. A croire que quelqu'un a appuyé, comme dans un bon shoot'em up, sur la barre d'espace pour nettoyer l'écran dans une constellation de boules de feu au graphisme soigné. Nous ne critiquerons que le scrolling du sprite avionnesque, un peu saccadé, et les bruitages absents.

Jour après jour, faute de reportages, les téléspectateurs verront des hélicoptères pixélisés arroser des cubes et des cylindres bien lisses, tandis que s'élèvent des explosions très graphiques. Bref, des images avec un modelé et un réalisme à faire pâlir les joueurs invétérés que nous sommes. Pas du réel mais du tout comme... Un semblant de guerre, un ersatz... Et une belle impasse faite sur les dizaines de milliers de morts qui ne seront jamais montrés. Dans la guerre du Golfe, le jeu vidéo aura surtout servi d'écran.

CACHEZ CE SANG QUE JE NE SAURAIS VOIR

Deux semaines plus tard, les Irakiens attaquent Khafji, chars et fantassins mêlés. Sur Antenne 2, le présentateur déplore "la guerre qui a repris son vrai visage". Ce qui suppose peut-être qu'elle en aurait un vrai, mais lequel ?

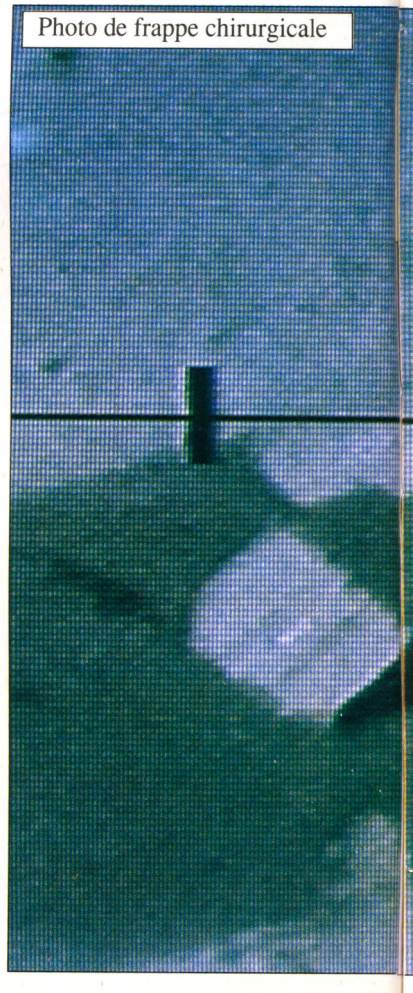


Photo de frappe chirurgicale

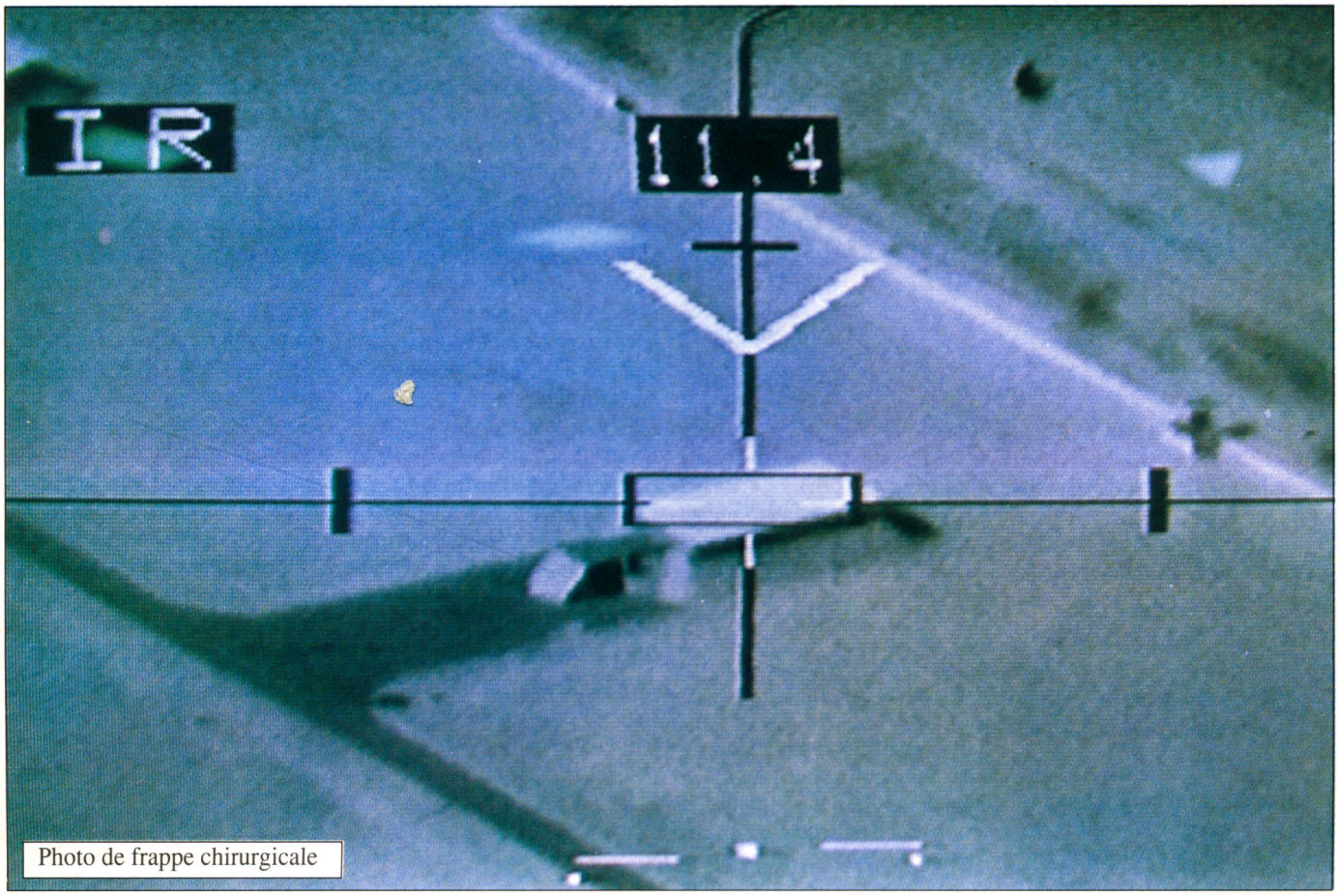
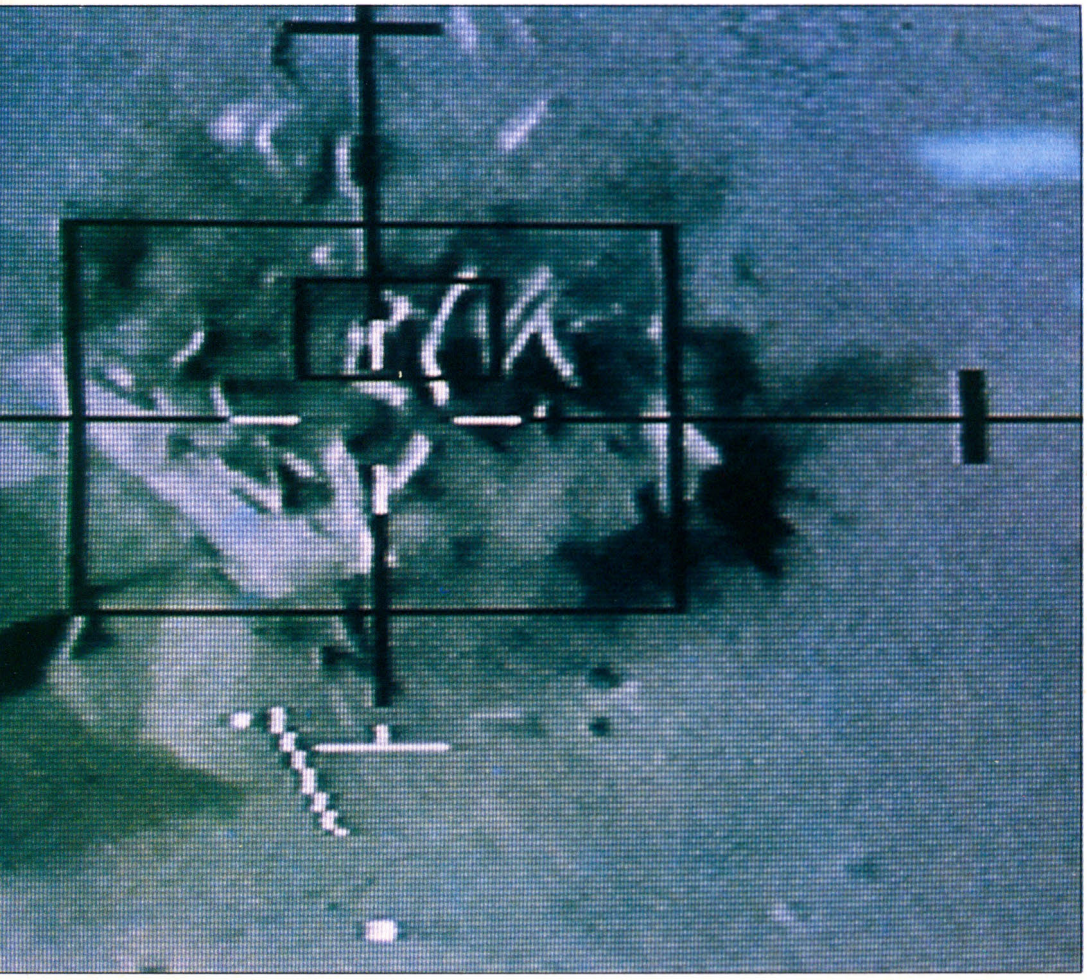


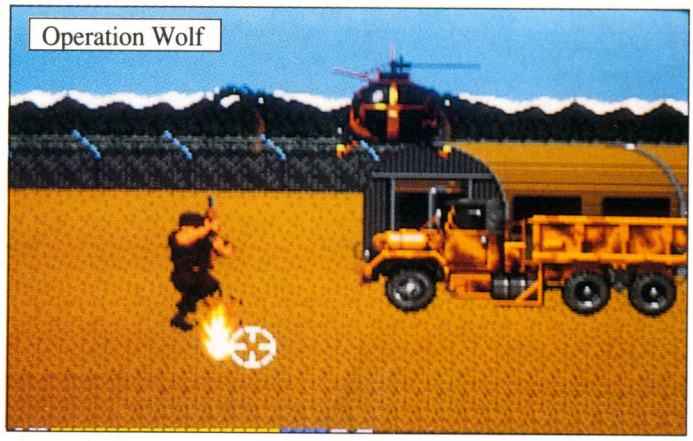
Photo de frappe chirurgicale



Maintenant, vous allez voir ce que vous allez pas voir. Mais rien. Déception ! Pas le moindre char irakien. A peine aperçoit-on un Abrams accidenté : il a glissé bêtement de son camion transporteur et s'est renversé. Le chauffeur du bahut est consterné. Les journalistes aussi : des camions qui perdent leur chargement, ça arrive tous les jours sur le périphérique. Pas la peine d'aller crapahuter aussi loin pour si peu.

Sous-titre dans le *Figaro* du 4 février : "Quand les fantassins monteront en ligne, le jeu électronique basculera dans la tragédie." Vingt jours plus tard, la bataille terrestre commence. Black-out total sur les images, la zone des combats est interdite aux journalistes. C'est à peine si l'on verra, de loin en loin, le tir des canons et la destruction d'un char adverse préalablement capturé.

Lorsque sonne l'hallali , on tombe dans le bon vieux wargame sur plateau de carton : des quarterons de généraux en retraite commentent la situation en s'aidant de moult flèches tordues dans tous les sens. Après le



cessez-le-feu, quelques images d'épaves soigneusement expurgées donnent une vague idée de la boucherie qu'a été la guerre, du côté irakien du moins. On ne parle plus de jeu vidéo. Ni de wargame, un terme que les journalistes employaient à tort et à travers.

JOYSTICKOPITHEQUE

En dépit du manque d'images-chocs, la guerre du Golfe aura constitué une fantastique vitrine pour les jeux vidéo. Les éditeurs s'en frottent les mains (voir encadré postcombustion). Ils sont presque tous là, le légendaire **Falcon** de Spectrum Holobyte, l'**A-10 Tank Killer** de Dynamix, le **F-117-A Stealth Fighter**, avatar du *F-19* de Microprose et ce bon vieux **F-15** du même éditeur, avec des missions au Moyen-Orient, dans le Golfe ou carrément en Irak. Il ne manque qu'un simulateur du Jaguar bien de chez nous ; les auteurs du *Retaliator* d'Océan doivent regretter que leurs avions n'aient pas été de la partie.

Désormais, on prend un plaisir trouble rien qu'à aligner les trois pixels surmontés du nom d'une ville irakienne (Bagdad ou Mossoul sur *F-15*). Un truc à être taxé de belliciste par la concierge qui justement passait par là.

A vrai dire, plus que faire un carnage comme dans certains softs guerriers trop complaisants, l'amateur de simulation a pour souci premier de terminer sa mission. Il doit non seulement échapper à une kyrielle de missiles et d'ennemis qui savent ce que manœuvrer veut dire, mais aussi ramener son zinc au bercail et savoir atterrir sur le pont d'un porte-avion donnant de la bande sur les flots bleus. Dans ces conditions, se payer des poussées d'adrénaline haineuse ne se révèle pas du tout payant.

DAS KRIEG, GROSS MALHEUR

Le jeu vidéo n'a pas attendu la guerre du Golfe pour poser problème. En 1988 déjà, **Gunship**, le simulateur d'hélicoptère Apache AH-64 concocté par Microprose, avait été purement et simplement interdit en Allemagne, accusé par des censeurs tatillons d'incitation au militarisme. Et là-bas, entre Rhin et Oder-Neisse, on ne rigole pas avec ces choses-là... Fina-lement, *Gunship* fut tout de même mis en vente, mais interdit aux mineurs. Il fallait farfouiller dans les sex-shops de Hambourg et d'ailleurs pour en dénicher un. Espérons que **Gunship 2000** qui sortira d'ici peu ne sera pas considéré comme un symbole phallique.

Si l'on excepte le tir groupé de simulateurs de vol ayant pour cadre la Première Guerre mondiale (*Wings* de Cinemaware, *Blue Max* de Three Sixty, *Red Baron* de Dynamix et *Knights of the Sky* de Microprose), il faut bien admettre que c'est l'époque récente, ces dernières années, qui a le plus inspiré les éditeurs, notamment en Amérique. L'époque est fertile en événements et l'actualité va vite !

B-52 OVER BAGDAD

En effet, le véritable problème des simulateurs réside dans le fait qu'entre le moment où le projet est lancé et la commercialisation du jeu - il s'en passe des choses ! Il y a donc souvent un risque de décalage.

C'est ainsi que le sous-marin USS John Young (de Magic Bytes) en veut encore aux Iraniens ayatollesques en... 1995. Une exception : l'inénarrable *Cessna over Moscow*, pondu en trois semaines par Cobra Soft à l'occasion de l'atterrissage remarqué de Mathias Rust sur la place Rouge, un certain 28 mai 1987.

En fait, ce soft était un rhabillage vite fait du jeu *Canadair*; en un rien de temps, l'hydravion se transforma en petit avion de tourisme et les arbres de Provence devinrent les clochers polychromes de la basilique Sainte-Basile. Fallait oser !

Avec la libéralisation de certains pays d'Europe centrale, faire dans le soft antisoviétique paraît subitement drôlement ringard. Qu'à cela ne tienne : dans **Fighter Bomber** d'Activision, les Russes sont invités aux Etats-Unis où ils feront la démonstration de leur Mig-27 aux côtés du Tornado, du Phantom F4 et autres Saab. Au combat sans pitié succède la compétition entre gens de bonne compagnie... Mieux, Electronic Arts concocte **Stormovik**, un simulateur de Sukkhoï 25. L'engin est rudimentaire (mais le soft remarquable) - pas très rapide mais cependant redoutable pour soutenir les combats au sol. On n'en est plus à ricaner sur le thème "les ordinateurs de bord soviétiques sont des ZX-80 bridés" mais les Américains restent malgré tout jaloux de leur suprématie

LA GAIE GUERRE DU GOGOL, FEU !

C'est bien joli, la technologie ! Mais comment la rentabiliser quand il n'y plus de guerre froide ni de conflit Iran-Irak ? Ainsi, MM. Bush et Saddam Hussein se sont associés pour produire ce qui devait être **LE JEU VIDEO**. Soyons justes, d'autres affairistes avaient jugé le produit rentable, comme certain Anglais, ou qu'il aurait des retombées suffisantes, comme M. Mitterrand qui figure également au sommaire. Jusque là, très bien et prometteur !

Mais où nous n'avons plus été d'accord, c'est quand ils ont décidé de court-circuiter les journaux spécialisés ès shoot'em up. Crainte d'un jugement impartial ? En tout cas, la bêta-version présentée a été exclusivement réservée à des militaires reconvertis, ne sachant qu'ânonner l'avis des sponsors : "C'est cher, donc c'est beau." Ne parlons même pas des médias, à peine compétents pour joindre leurs moutonnantes critiques au bêlant troupeau ! En tant que testeurs expérimentés, nous nous devions de mettre un bémol à cet enthousiasme débile de **GA**lonnés **GA**teux.

Il suffisait pourtant à l'équipe de M. Bush de passer la frontière du Képi pour voir que graphismes et bruitages avaient évolué depuis la fabrication d'un hexagone raté. Leur palette de couleur se révèle tristement lugubre et les scrollings lamentablement saccadés. On peut même supposer que les testeurs ont été surpris par ces crachotement bizarres, d'où leur allure étonnée devant le joystick. M. Saddam Hussein ne s'est pas non plus montré à la hauteur dans son rôle de chef des effets spéciaux. Si le premier Scud surprend, les suivants lassent ! Il a beau avoir du pétrole et des idées... de grandeur, son équipe est techniquement défaillante et ne maîtrise pas bien la 3-D. Quant à ses merveilleux monstres des séquences planes tant attendues, ils manquent sérieusement d'enthousiasme - sans doute un bug de programmation... Enfin, M. Mitterrand se charge principalement de la traduction des notices et ce grand manager n'excelle guère dans un si petit rôle.

Quant à la jouabilité, difficile à dire puisque nous n'avons pas eu le produit en main. Mais des testeurs de M. Bush auraient été soudoyés par M. Saddam Hussein pour la critiquer. C'est mauvais signe et il y aurait du tirage entre les producteurs. La version finale risque de s'en ressentir...

technologique. Pas question de créditer *Stormovik* de tous les gadgets que l'on trouve sur les avions occidentaux. Malheureusement, son scénario tape complètement à côté de la plaque : il est questions de menées subversives mettant en danger la perestroïka conduite par Gorbatchev. En Pologne et en Allemagne de l'Est, des terroristes conduisent des convois d'armes : Le Sukkhoï 25 devra bien sûr les détruire. Hélas ! Lorsque le jeu sort, le mur de Berlin vient de tomber et peu après, l'Allemagne de l'Est finit dans poubelles de l'Histoire. Il reste néanmoins un beau simulateur de vol dans une ambiance de retraite de Russie enneigée.

VOLE COCO, VOLE !

En ce début des années 90, les Etats-Unis sont engagés dans une guerre sans merci, à la fois intérieure et extérieure. L'ennemi? La cocaïne. En Colombie, l'armée s'en prend aux parrains de la drogue, qui ne se laissent pas faire. Ah que voilà une guerre qui frappe les esprits. Et que voilà l'occasion de passer un message costaud aux jeunes yankees : tous les moyens sont bons pour éliminer les pourvoyeurs de drogue. Alors, US Gold sort **Snowstrike**.

Il se trouve que l'aviation américaine, la vraie, ne chôme pas. En Amérique Centrale, un autre trafiquant de drogue les nargue : Noriega. On lui fera son affaire discrètement. Pendant que les regards se braquent sur la Roumanie en effervescence, les combats font 2 000 morts au Panama et les Américains emploient le F-117, le bombardier furtif, à titre expérimental. On a les Guernica que l'on peut. Microprose prend l'actualité au vol : **F-117 A** (qui faisait partie jusqu'à présent du soft *F-19*) fait désormais bande à part et tout seul comme un grand, s'en va sévir au Panama et en Irak.

SCUD TOUJOURS... PRETS

Quels seront les prochains titres, quels jeux sortiront qui ressembleront tellement à la guerre technologique qu'on s'y croirait ? A tous les coups un "Desert Storm". Un titre pareil, l'armée américaine devrait le déposer pour toucher des royalties dessus et se rembourser des avions perdus. *Desert Storm* existe d'ailleurs déjà sous forme de wargame, en jeu de plateau. Gageons qu'il sera adapté sous peu sur micro, agrémenté de parties "blitz"...

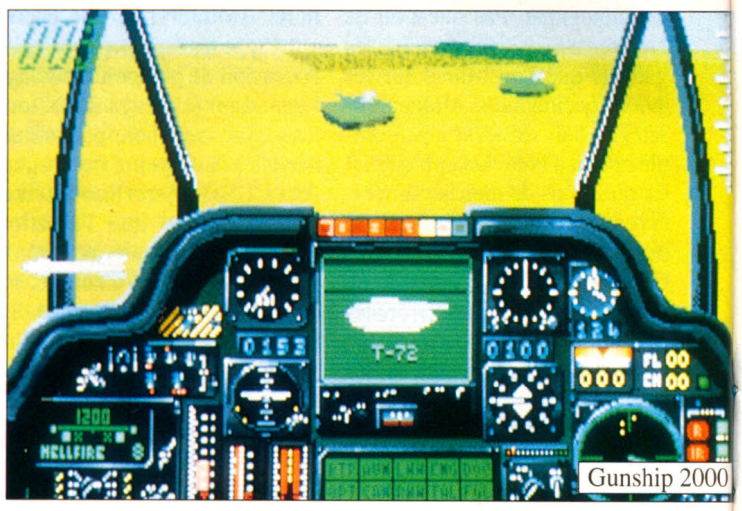
Tomahawk

Les Scud soviéto-irakiens devraient eux aussi conserver la vedette. Aura-t-on bientôt un "*Scud Attack*" à deux niveaux, à courte portée pour commencer puis modifié et à longue portée pour les plus doués ? Avec bien sûr contre-attaque de missiles Patriot.

Tout est possible. Sur les sentiers de la gloire commerciale, Dieu que la guerre est juteuse.

Apache

LA GUERRE AT HOME



Gunship 2000

D'habitude, c'est la télé qui est chargée de fournir, jour après jour, des tombereaux d'images bien saignantes ou du moins spectaculaires aux planqués de l'arrière. On vit mieux la guerre une Kro à la main que l'angoisse aux tripes. Il faut malheureusement admettre qu'elle a failli à sa mission sur toute la ligne de feu.

Quand elle avait des images, elle les servait vingt fois de suite de manière quasiment incantatoire. Une seule solution face à l'indigence des informations : faire sa guéguerre à soi, tranquillement à la maison. Les éditeurs de softs nous en donnent largement les moyens. Il existe tellement de simulateurs mettant en jeu le golfe Persique qu'on peut s'étonner que Saddam Hussein n'en ait pas acheté à la tonne, à l'époque où il faisait son marché dans tous les salons de la mort de la planète. Un bon joystick dans sa pogne poilue - il aurait fait l'économie de milliers de victimes !

Apache

LABEL GUERRE

Tous les softs qui suivent sont dûment garantis "Desert Storm". Il offrent des options Moyen-Orient ou golfe Persique, ce qui exclut certains titres, ou bien mettent en jeu l'armement utilisé dans le conflit, ce qui en élimine d'autres. Les plus recommandables combinent toutes les options et permettent la frappe chirurgicale ; entendez par là qu'il n'y a pas de morts. Du moins, on n'en voit pas. Pour du sang, comme à Khafji, faudra éclabousser l'écran de ketchup...

HELICOPTERES

TOMAHAWK (Digital Integration)

Tomahawk, c'est l'hélicoptère Apache AH-64 construit par MacDonnell Douglas. Un monstre au look craignos, une sorte de gros moustique bardé de missiles Hawk et de roquettes, avec un canon à chaîne monté sur une tourelle télécommandée. Le pilote possède un casque à vision infrarouge permettant de voir la nuit et les missiles sont pris en charge par un ordinateur jusqu'à la cible (système Fire & Forget).

Gunship Amiga

Gunship 2000

A vrai dire, *Tomahawk* est un vieux, très vieux simulateur. Il était sorti sur CPC et sur PCW en 1986. La version CPC était certes colorée et sonore, mais moins rapide et moins fine que la version PCW. Avec ses deux teintes de vert sur fond noir, celle-ci ne manquait pas de charme. Montagnes, arbres, bâtiments et cibles étaient construits en fil de fer vectorisé, et donc transparent. A l'époque, on ne savait pas faire autre chose sur 8 bits. *Tomahawk* se déroulait dans un pays imaginaire, sans ennemi désigné. Pas de hargne, mais une furieuse détermination à marquer des points. Le maximum, on l'obtenait en abattant des hélicoptères adverses aussi rares que faciles à abattre.

GUNSHIP & GUNSHIP 2000 (Microprose)

Gunship présente aussi un hélicoptère Apache, le même que dans *Tomahawk*. On peut dire que cet hélicoptère de combat aura inspiré les éditeurs puisqu'on le trouve jusque dans certains shoot'em up, d'ailleurs évitables, comme le fadasse **Operation Gunship**, de Code Masters, à ne pas confondre avec celui dont il est question dans ces lignes, **Typhoon**, une adaptation d'un jeu d'arcade par Imagine ou **Choplifter**.

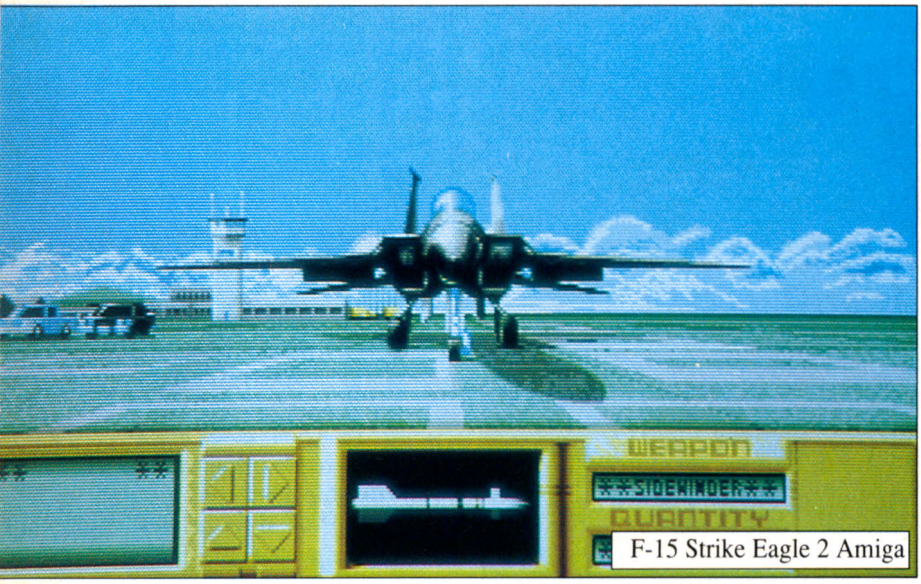
Gunship, le vrai, celui qui a défrisé les Allemands, est en 3-D filaire et le choix des missions se révèle plus élaboré. On pourra en découdre avec les troupes du Pacte de Varsovie ou intervenir au Moyen-Orient. L'ennemi, cette fois, est clairement désigné à la vindicte du pilote. Et les chars assez impersonnels de *Tomahawk* se diversifient : Bradley et Abrams américains, T- 54 ou 70 soviétiques et Merkava israéliens figurent parmi la vingtaine d'obusiers, de canons et de transports de troupes du soft, sans compter les avions et les missiles. Microprose se prépare à sortir un **Gunship 2000** avec, outre l'Apache AH-64, deux hélicoptères expérimentaux, des décors avec des reliefs (vallées, buttes...) et une animation entièrement revue et corrigée, en faces pleines bien sûr.

AVIONS

F-15 STRIKE EAGLE 2 (Microprose)

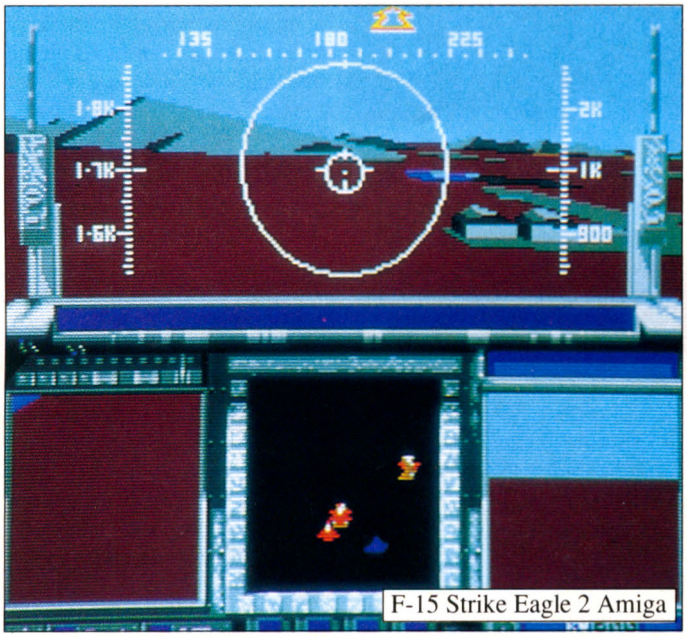
Avec **F-15**, on entre vraiment dans le vif du sujet ! Ancien pilote de l'armée américaine, Bill Stealey, le patron de Microprose, a tenu à apporter sa contribution à la guerre du Golfe en offrant la première borne d'arcade *F-15* aux soldats qui s'ennuyaient ferme dans les sables saoudiens tandis que George et Saddam s'insul-

F-15



F-15 Strike Eagle 2 Amiga

F-15 Strike Eagle 2 Amiga



F-15 Strike Eagle 2 Amiga

MICROPROSE : un souci d'actualité

Les versions ST et Amiga de **F-15 Strike Eagle 2** seront d'actualité quoi qu'il arrive. Microprose a en effet prévu des disquettes de scénario qui permettront de coller de près à la situation politico-stratégique d'un pays.

Dans l'une d'elles, le Koweït se trouve occupé. L'Irak, que l'on ne survolait que partiellement dans la première version - et en tant que territoire ami qui plus est ! - figure désormais en grand et la cartographie se révèle plus que détaillée.

Le pays de Saddam ayant à l'épreuve largement démontré son peu de combativité dans les airs, les cibles au sol ont été multipliées, avec profusion de camions lanceurs de missiles Scud et la possibilité, pour le pilote du F-15, de demander un contre-tir de missile Patriot. Voilà qui redonne un sacré coup de jeune à un soft qui est concurrencé par une kyrielle d'autres simulateurs.

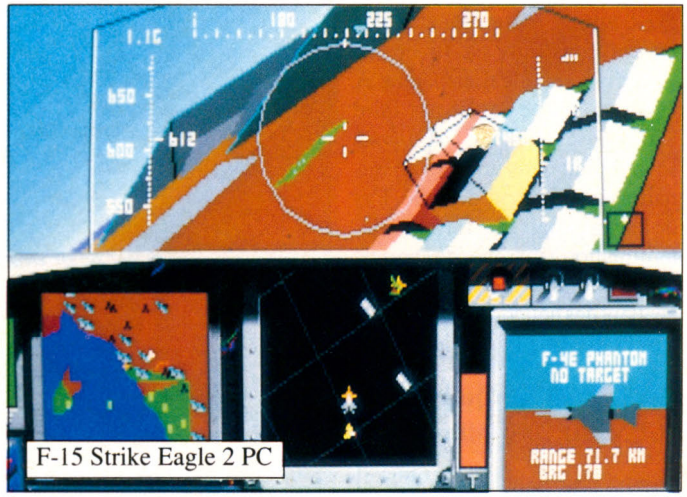
Encore un louable effort, et on finira les guerres dans le calme de son cabinet avant même qu'elles n'aient commencé sur le terrain !

taient copieusement par médias interposés.

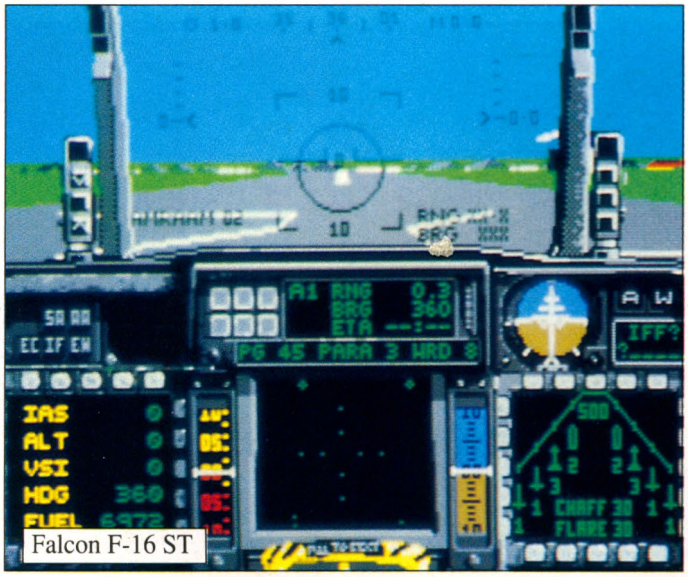
Le *F-15* n'est pas tout jeune puisque sa conception remonte au milieu des années soixante. On lui doit quelques belles images d'explosions de sites industriels qui ont fait les choux gras des journaux télévisés. Sans le *F-15*, la guerre était aveugle ! **F-15 Strike Eagle 2** peut être considéré comme LE jeu d'actualité. D'abord parce qu'il existe une mission se déroulant dans le fond du golfe Arabo-Persique, avec tous les pays concernés à portée de réservoir. Décollage possible depuis l'USS America qui croise actuellement en mer Rouge.

Le soft se trouve en cours d'adaptation sur ST et Amiga. La version PC donne le meilleur d'elle-même sur un 386 avec écran VGA 256 couleurs. On a alors droit à un ciel dégradé, un sol ocre que c'est comme là-bas, dis mon frère ! Et des lointains qui s'embrument dans un léger voile atmosphérique...

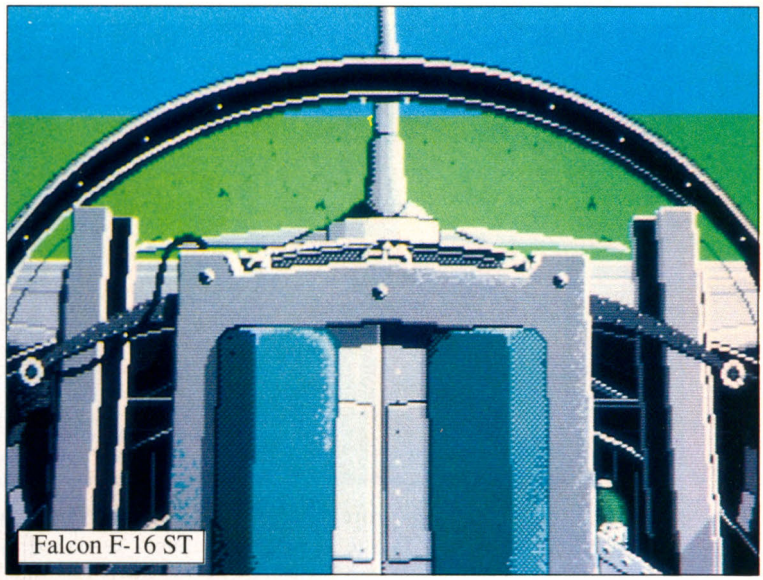
Au combat, le F-15 est pugnace. Un mode *Director* transforme la moindre mission en cinéma à grand spectacle, doté d'un découpage nerveux. Qu'un avion décolle, qu'un missile quitte son pas de tir et l'on a droit à une courte vue d'ensemble du Mig lancé sur la piste ou du départ du Sam. Fascinant. Le nom des villes survolées apparaît, la vidéo de bord précise s'il s'agit d'une cible ou non. En cas de bombardement avec un missile Maverick bien placé, une voix synthétisée félicite le pilote tandis qu'un plan général montre l'explosion : "Nice shot!"A tout moment, on sait si l'avion se trouve dans le champ d'un radar ou à portée d'un missile. Nuages d'aluminium ou leurres thermiques seront alors largués pour feinter l'adversaire. Sur le plan du pilotage, *F15 Strike Eagle 2* n'est pas un monstre de complexité. Sa vocation : le combat - de ce côté-là, il ne ménage aucun temps mort...



F-15 Strike Eagle 2 PC



Falcon F-16 ST


Falcon F-16 ST

FALCON F-16 (Spectrum Holobyte)

Extrêmement maniable, équipé de commandes de vol assistées électroniquement, le Falcon F-16 se défend aussi bien dans les airs qu'au sol. C'est lui, probablement, qui a contribué à immobiliser les colonnes de blindés et de voitures qui refluaient du Koweït vers l'Irak. Voilà le chasseur standard de l'US Air Force, engagé dans toutes les missions de choc.

Depuis trois ans qu'il existe, le soft **Falcon** reste l'un des meilleurs du genre. Et ce simulateur ne se livre pas dès les premières heures de jeu... Plus on joue, plus on réussit de missions, et plus il consent à dévoiler la richesse de ses options. Contrairement aux logiciels de combat, il se veut un véritable simulateur de vol. Avec tout ce que cela requiert de savoir-faire et d'habileté. A Mach 2, en effet, la cible disparaît en une fraction de seconde du champ de vision.

Chaque armement possède un système de visée approprié : on pourra lancer un missile Maverick équipé d'une caméra. La vision en fil de fer que l'on distingue grâce au radar n'a que peu à envier aux images dont nous avait abreuvés la télévision...

FALCON MARK 2 (Spectrum Holobyte)

Falcon Mark 2 est la version 3 de *Falcon*, prévue pour le début de l'été. Elle s'annonce grandiose sur PC. Pour preuve, les 16 disquettes qui hébergeront ce soft. On se demande sur quelle sorte de disque dur on pourra tartiner tous ces octets... Comme son prédécesseur, *Falcon Mark 2* permettra le vol en duo, avec conversation d'avion à avion. Les missiles embarqués seront équipés de caméra, avec présentation en plein écran de la frappe chirurgicale.

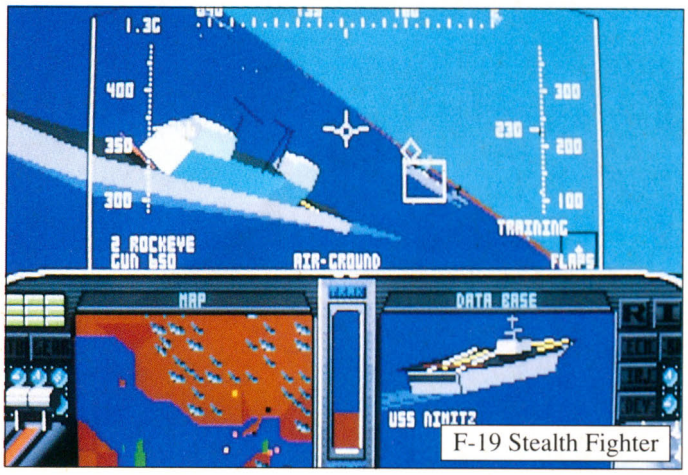
Ce logiciel pourra, via un câble ou un modem, faire équipe avec **Tank**, le simulateur de char du même Spectrum Holobyte, afin de mieux "nettoyer" le terrain. Les missions du tandem infernal se dérouleront entre autres au Panama - et bien sûr en Irak. Ça craint pour les dictateurs de tout poil...

F-19 STEALTH FIGHTER (Microprose)

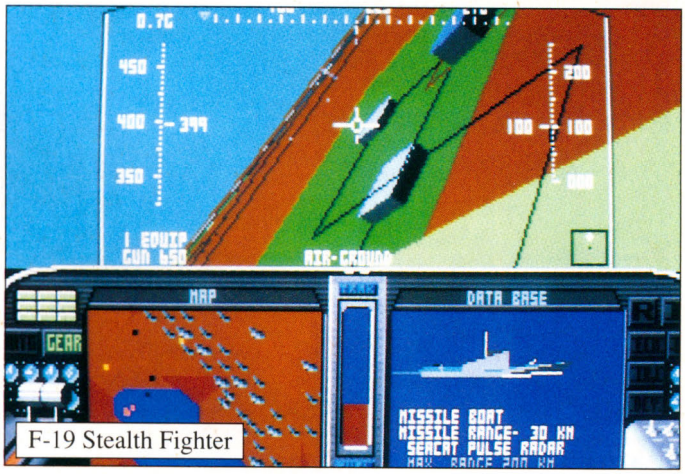
La silhouette du F-19 Stealth Fighter, un avion de reconnaissance pour tous les temps, apparaît assez étonnante avec sa forme en goutte d'eau. Son revêtement antiradar lui permet de passer inaperçu en absorbant les ondes radio. Le principe est donc différent de celui retenu pour le F-117 - qui dévie les ondes.

Le cockpit du soft rappelle énormément celui de *F-15* avec son instrumentation HUD (projection holographique des paramètres les plus importants). Les systèmes de tir sont néanmoins un peu plus élaborés, tout

F-16



F-19 Stealth Fighter



F-19 Stealth Fighter

comme le pilotage qui requiert une grande finesse. *F-19 Stealth Fighter* en est resté à la guerre Iran-Irak, aux démêlés avec la Libye et aux intervention en Europe Centrale ou sous le cercle polaire.

F-117 A (Microprose)

Le mystérieux Lockheed F-117 A : une rareté qui n'existe qu'à 57 exemplaires, un avion furtif imperceptible à presque tous les radars ! Presque seulement, car les Américains ont eu la désagréable surprise de constater que les radars français Shahine installés en Arabie Saoudite réussissaient à repérer le bel oiseau. Comment le F-117 se rend-il invisible ? En évitant, dans sa structure, les angles droits (empennage et dérive) et les courbes (partout) qui renvoient les ondes radar soit par réflexion, soit par effet d'ondes de surface. Dans ce cas, les ondes peuvent carrément ramper sur la carlingue et revenir en écho. Voilà pourquoi le F-117 ressemble à un avion en carton...

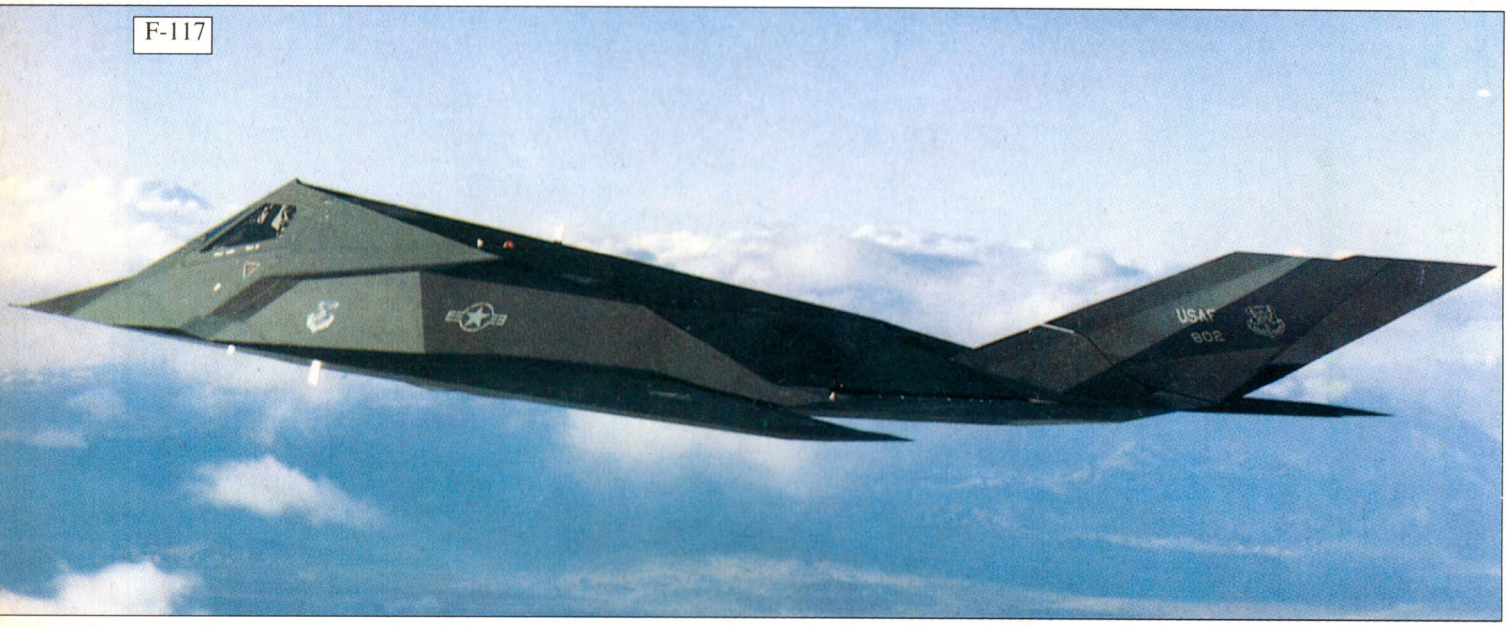
Le simulateur de vol de Microprose s'adresse plutôt aux amateurs de technique aéronautique de haut vol. Le F-117 est en effet un zinc particulièrement instable et dont le vol est assisté par des ordinateurs. On retrouve cette sophistication sur le clavier du ST : pas moins de cinquante commandes se révèlent nécessaires pour tirer pleinement parti du F-19 ou de l'avion furtif. Parmi les missions prévues, le Golfe bien sûr, avec une prédisposition pour la côte des ayatollahs. La discrétion du *Stealth Fighter* le destine aux missions de reconnaissance. Il faudra photographier les sites stratégiques ennemis, leurs bases et leurs lanceurs de missiles. Les F-15 et les B-52 se chargeront ensuite de parachever l'ouvrage.

FIGHTER BOMBER (Activision)

Ce soft regroupe une demi-douzaine d'avions dont un F4 Phantom américain, un Saab AJ-37 suédois, un Mig-27 soviétique invité par les Yankees et un zinc qui a laissé des plumes en Irak - j'ai nommé le Tornado britannique ! Les adversaires sont différents Phantom, des Mig-29 et 31, un Sukkhoï, et le Mirage 2000. En dépit de son nom destroy, **Fighter Bomber** est des plus pacifiques puisque les missions se déroulent dans le cadre d'une compétition annuelle organisée par le Strategic Air Command. Missions de bombardement et d'interception se succèdent, ponctuées de phases de ravitaillement en vol. Ce soft permet néanmoins de prendre les commandes de quelques avions opérationnels dans le Golfe, mais sans hargne. Le Phantom F-4 d'abord... La version F4-E avait été construite sur mesure pour le Vietnam. Il n'est pas près de prendre sa retraite : sur plus de 5 000 avions construits, un bon tiers volera encore en l'an 2000. Le F-4 est devenu la bonne à tout faire de l'air, le zinc increvable partant pour toutes les missions. Le Panavia Tornado britannique se destine à des missions beaucoup plus pointues. Son truc à lui, c'est le vol rapide à très basse altitude, 500 km/heure au ras de la cime des arbres, sous la couverture radar. En rase-mottes, inutile de compter sur les réflexes pour éviter un obstacle. C'est le radar **TFR** (**T**errain **F**ollowing **R**adar) qui pilote l'avion. L'ennemi n'a pas le temps de le voir arriver qu'aussitôt la bombe guidée par laser est larguée.

A-10 TANK KILLER (Dynamix)

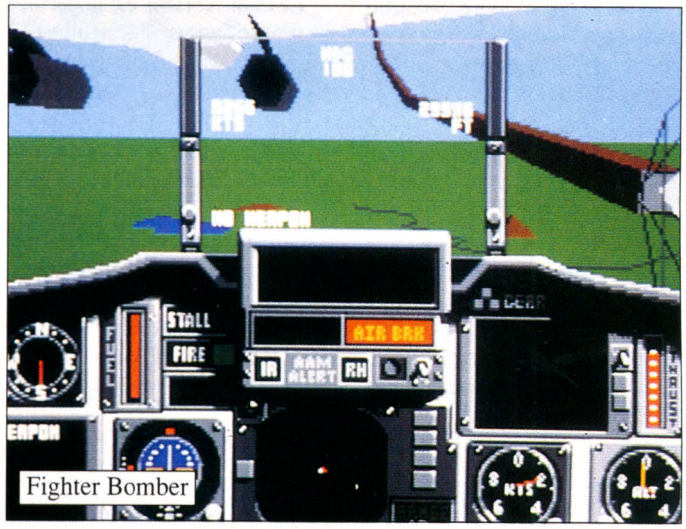
Le Tank Killer se présente



F-117

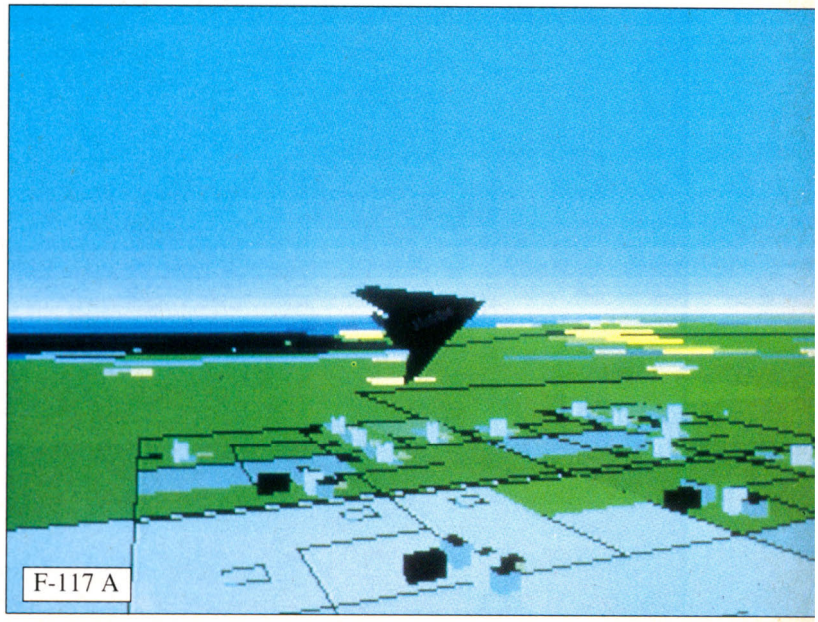
Mirage 2000

comme un avion construit autour d'un canon rotatif à 7 tubes occupant à lui seul presque toute la longueur de la carlingue. Ses obus de 30 mm dopés à l'uranium appauvri et crachés à raison de 2 100 - 4 200 coups/minute, percent allègrement n'importe quel blindage ! Sa silhouette n'est pas passée inaperçue à la télé : une forme avachie, deux puissants réacteurs trop gros pour lui et placés loin des flancs, qui protègent le réservoir de carburant des éclats d'obus. Le "cochon à verrues" est peut-être moche comme un pou, mais il en impose. De plus, le bestiau est blindé de toutes parts, avec une carlingue en titane qui protège le pilote. Le A-10 Fairchild Republic Thunderbolt (c'est son état civil complet) est en passe devenir la grande révélation de la guerre du Golfe. Ce n'est pourtant pas un avion récent : il a effectué son premier vol le 10 mai 1972. Un début de carrière discret pour un appareil construit à l'origine pour stopper les chars russes. Une mission sur un A-10 constitue en soi un exploit. Il faut une santé de fer pour résister aux incroyables changements de direction, lorsque le radar embarqué prend les commandes. Comme le Tornado,

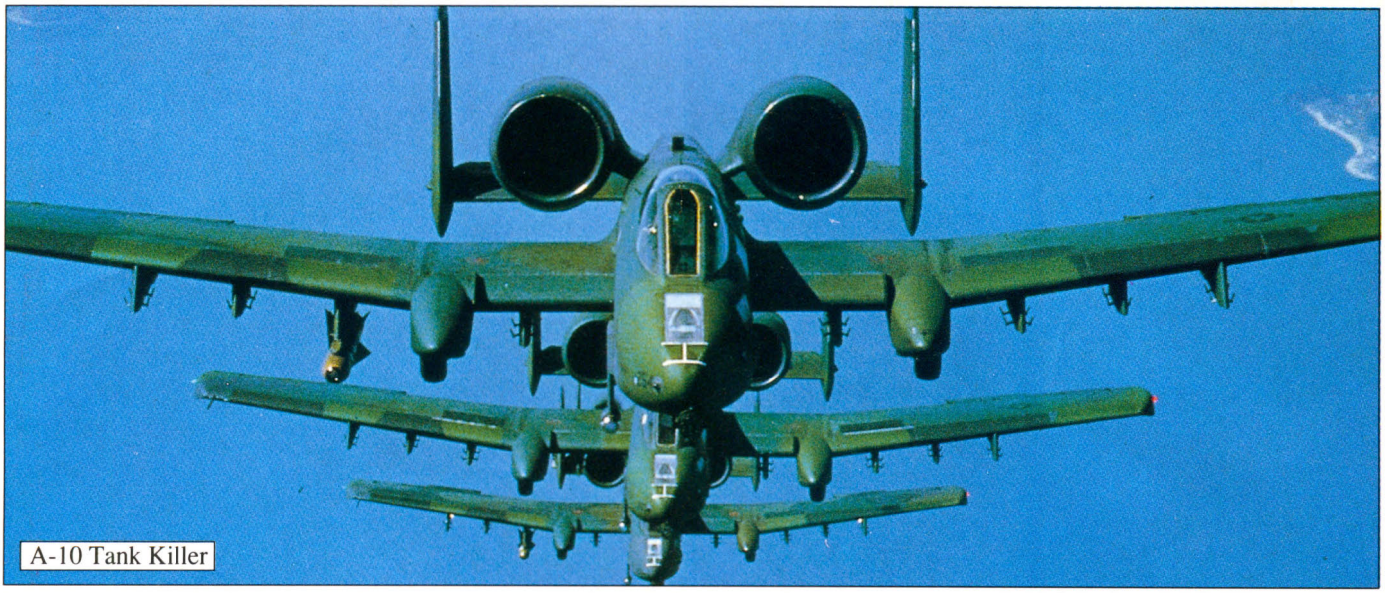


Fighter Bomber

F-117 A



F-117 A

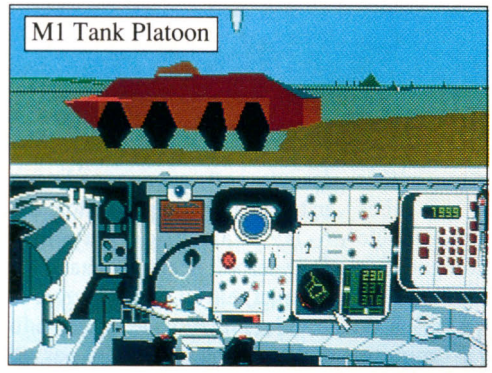


A-10 Tank Killer

cet avion attaque entre les arbres, crachant un déluge d'obus, larguant 6 tonnes de bombes dirigées par laser et des Maverick qui frappent à 25 kilomètres ! Sa vitesse réduite avait de quoi déboussoler les habitués de simulateurs de vol vifs comme l'éclair. Débouler sur l'ennemi à plus de 700 km/heure, une performance qui ne s'apprécie pas le cul dans une chaise ! Le soft a beau être soigné, il ne reste rien des 7 G subit par le pilote lorsque l'A-10 vidé de ses bombes dégage vite fait. Dommage aussi que le soft ne restitue pas l'image filmée par le Maverick, on se serait fait un plaisir de reproduire la frappe chirurgicale sur nos micros.

M1 TANK PLATOON (Microprose) et TANK (Spectrum Holobyte)

Le char Abrams est le dernier joujou de l'armée américaine : 47 tonnes lancées à 50 km/heure par les 1 500 chevaux de son moteur. La guerre du Golfe constitue son baptême du feu. Son blindage se révèle à toute épreuve et une électronique embarquée performante lui permet de tirer avec précision tout en se déplaçant. Le char du soft évolue sur 8 000 hectares fictifs et dépourvus de pétrole. Il faut vraiment faire un effort d'imagination pour se projeter dans le Golfe. Ce n'est d'ailleurs pas le propos de cette



M1 Tank Platoon

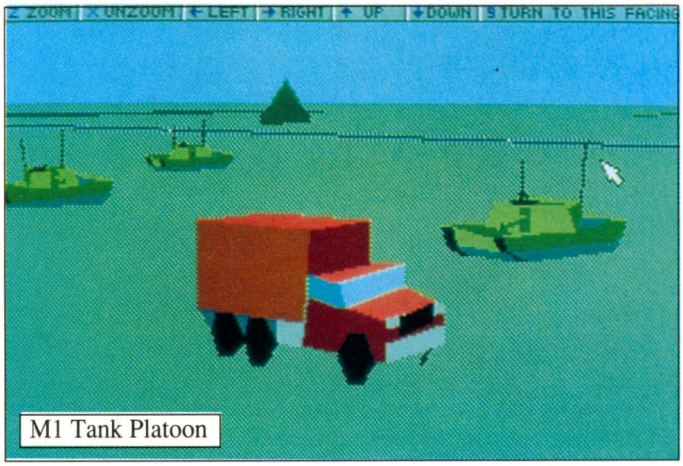
simulation. Dans **M1 Tank Platoon**, il faut être à la fois au four et au moulin, au poste de conduite et au canon. Et en tant que commandant, on détermine la stratégie de tout un groupe de chars. Autant dire qu'on ne prend pas les commandes de l'engin de ce logiciel rien que pour casser de l'Irakien, même si la mitrailleuse du chef de char permet de se défouler. Il faut explorer le terrain avec des jumelles à infrarouge et rè-gler le tir. De plus, le char Abrams est un monstre dont le déplacement n'a rien à voir avec celui d'un jet : on vit dans le wargame, avec du très bon visuel en plus.

M1 Abrams

CHARS

Je ne résiste pas à l'envie de rappeler qu'il existe, à l'ouest de Paris, trois patelins situés à quelques encâblures les uns des autres. Leurs noms : **Chars**, **Us** et **Marines**. Ça ne s'invente pas.

L'année 1990 a été l'année des simulateurs de chars. Certains sont de vénérables antiquités, comme ce **Sherman M4** de Loriciel remarquablement reproduit, chenillant vaillamment dans les valleuses de Normandie et les bois ardennais. A noter également **Tank**, de Spectrum Holobyte et l'étrange **Conqueror**, de Rainbow Arts, doté d'un sol mouvant issu de calculs fractaux et un pilotage conforme à la réalité (chaque chenille se manœuvre indépendamment).



M1 Tank Platoon

TEAM YANKEE (Empire)

Encore un char Abrams, des bataillons de chars US ! On peut diriger jusqu'à quatre unités et les localiser sur une carte d'état-major. L'habitacle, peut-être un peu trop stylisé, se trouve compensé par une vision large du terrain. On est loin des étroites visions à travers le périscope ! Tout comme *M1 Tank Platoon*, **Team Yankee** mêle action et stratégie, simulation et wargame.

MARINE

La Coalition a rapidement obtenu la suprématie du ciel, Irakiens et Alliés en ont décousu dans le désert, mais les premiers territoires arrachés aux saddamophiles furent des îles aux large du Koweït, afin de laisser croire à un débarquement. C'est dire l'importance de la marine, largement déployée dans le Golfe dès les premiers jours de l'invasion. On exclut ici les sous-marins qui, discrets comme il se doit, n'ont pas fait parler d'eux ces derniers temps. Les fanas du sonar pourront se rabattre sur **688 Attack Sub** d'Electronic Arts ou l'une ou l'autre version de **Silent Service** (Microprose)... ou alors **Das Boot** de Mindscape. Sur le dessus de l'eau, on trouve plus facilement de quoi satisfaire sa "Golfmania" (rien à voir avec le golf de la console Sega).

USS JOHN YOUNG (Magic Bytes)

L'USS John Young est un torpilleur hors du temps. L'action se déroule sur les côtes iraniennes en 1995. Non seulement les ayatollahs ont repris du poil de la bête, mais en plus les Irakiens se sont alliés aux Iraniens. On ose espérer que Magic Bytes se sera trompé et que ce scénario géopolitique n'est pas prémonitoire. Autrement on n'est pas sorti de l'auberge koweïtienne, surtout si les Iraniens s'y mettent aussi. L'USS John Young est aussi un bâtiment fort occupé. Entre la destruction de plates-formes pétrolières dans le golfe Arabo-Per-

USS John Young

ELECTRONIC BATTLE FIELD SYSTEM : RESEAU DE COMBAT

Mieux que le combat solitaire ou à deux, **Electronic Battle Field System** (distribué par Mirrorsoft) permet de réunir trente joueurs afin de libérer un territoire. Pour effectuer sa besogne, chacun aura droit, au choix, à un A-10 Tank Killer, un hélicoptère Apache AH-64 ou au simulateur d'infanterie.

LES VENTES EN POSTCOMBUSTION

Augmentation des ventes de 60% dans les FNAC pour **F-15 Strike Eagle 2** et **F-19** ! Rupture des stocks aux Etats-Unis où ce *F-19* est la meilleure vente en matière de simulateurs de combat depuis le commencement de la guerre du Golfe !

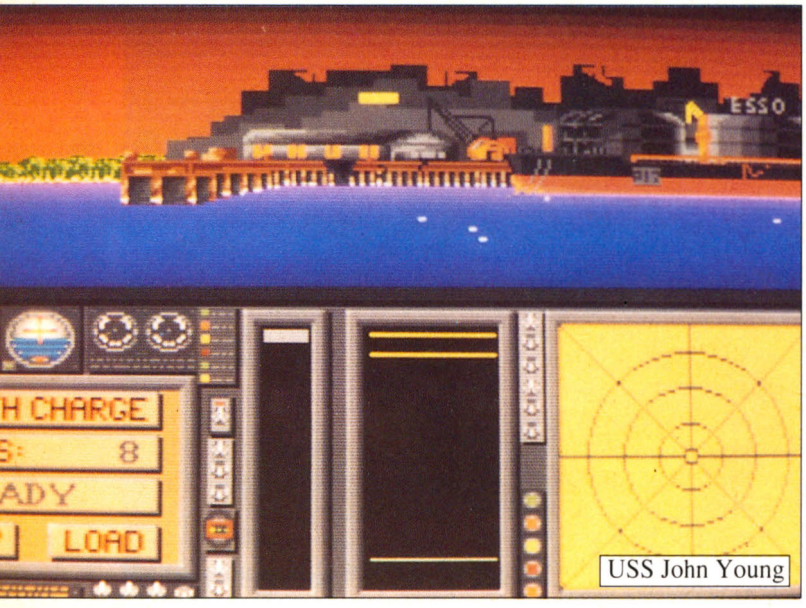
Wild Bill Stealey, patron de Microprose et ex-aviateur reconverti dans la simulation, s'en frotte les mains. Chez Général Vidéo, l'incidence de la guerre du Golfe sur les ventes de simulateurs a été "monstrueuse", pour reprendre les termes de la responsable du rayon softs. *F-15*, *F-19*, *A-10 Tank Killer*, *M1 Tank Platoon* et même *F-29 Retaliator* et *Sherman-M4* de Loriciel sont partis comme des petits pains. Tout ce qui fait bzzz-bzzz ou crrr-crrr a été littéralement pillé. Ayant peur des rayons vides, Général Vidéo a réassorti sans relâche.

Moins de frénésie chez Amie où le directeur note simplement "un plus sur les ventes de simulateurs". Mais chez Coconut, tous ces softs se vendaient bien déjà avant Noël. Par cadeaux interposés, les clients préparaient leur petite guerre avant la lettre. "Le seul qui se serait vraiment bien vendu, *F-19*, était en rupture de stock depuis quelques semaines !" précise un responsable.

Grosses perdantes de la guerre du Golfe : les consoles. Quelques ventes Sega peut-être... Mais un **After Burner** plus proche du shoot'em up fait-il vraiment le poids comparé à un simulateur de haut vol qui utilise les dizaines de touches d'un clavier ?

CHARGE DE PLASTIQUE

Les vendeurs de maquettes "plastique" et autres modèles réduits ne sont pas restés sur le sable chaud, même si le phénomène porte moins sur la quantité que sur le choix spécifique. Au plus fort du laminage de l'Irak sous les bombes, la plupart des boutiques spécialisées notèrent un regain d'intérêt pour certains modèles boudés jusqu'alors : chars Abrams, avions Jaguar, Tornado, A-10 et F-117. D'autres appareils archiconnus des passionnés, F-14 Tomcat, F-15 et F-16, en vedette sous les feux de l'actualité et devenus par la force des choses "opérationnels", gagnèrent l'estime des fanas de la Seconde Guerre mondiale. Idem pour les monographies sur les appareils. Citons également (surtout !) le marché des wargames avec le succès phénoménal de *Desert Victory* , *Gulf Strike* etc. Quant aux bouquins qui paraîtront bientôt sur le sujet... aïe, aïe, aïe ! Bref, loin de susciter un sentiment de culpabilité chez les hobbystes, la guerre du Golfe a bel et bien dynamisé le marché. N'en déplaise à ceux qui voient des apologistes partout...



USS John Young

Falcon 3.0

sique, l'accompagnement de convois navals et la chasse aux sous-marins, il a de quoi s'occuper. Et les avions ennemis ne lui laissent que peu de répit. Au cours de la simulation, le joueur devra galoper entre la passerelle, les salles radio et météo, les postes de tir ou de torpillage. La mer a beau être montrée en un panoramique digne d'un catalogue "Club Med", elle ne s'en révèle pas moins dangereuse. A bord du bateau, l'ambiance touche au survoltage, surtout lorsque les hauts-fonds et les mines dérivantes se mettent de la partie... Les bruitages impressionnants achèveront de stresser les joueurs qui auront du mal à quitter leur rafiot !

OPERATION SPRUANCE
(Parsec Software)

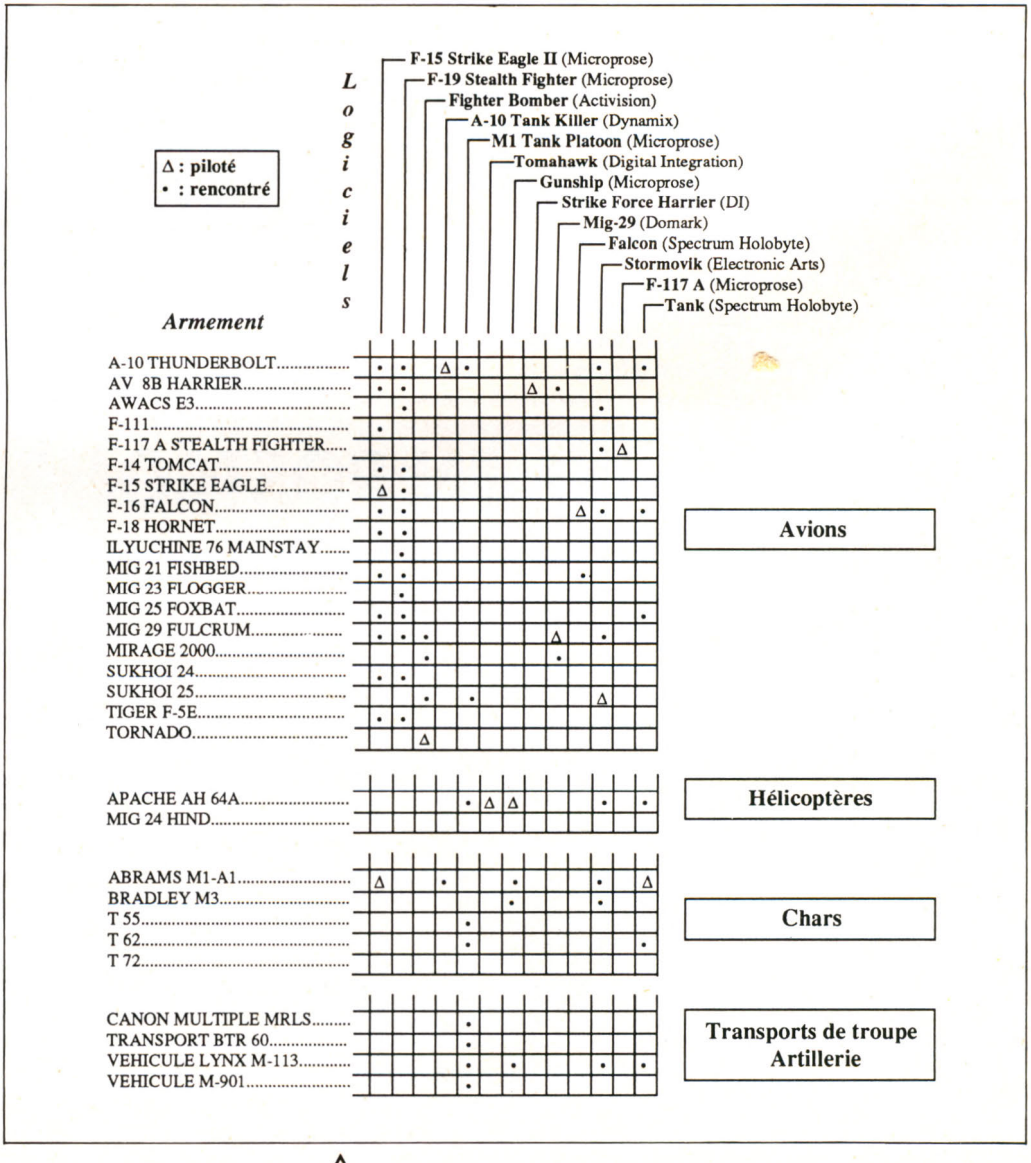
A l'heure où ces lignes paraissent, l'USS Spruance devrait croiser dans les eaux iraniennes de votre micro. Secours aux cargos civils houspillés par des vedettes rapides et chasse au sous-marins feront partie de ses nombreuses missions. Photos satellites et guerre électronique seront de la partie.

BARBAQUE

Peu de softs de haut niveau pour jouer les rats du désert. La bataille de Khafji n'a pas encore inspiré les éditeurs. La plupart des softs qui mettent en jeu la soldatesque sont des shoot'em up où il s'agit de tirer dans le tas. Signalons, parmi les plus récents, **Line of Fire**, d'US Gold. Mais le bistrot du coin a probablement une borne d'arcade avec l'inusable **Operation Wolf**. Sinon, pourquoi ne pas cartonner à la foire du Trône?

Avec l'essentiel de ces softs, vous serez paré pour mener chez vous la guerre que les télés sont incapables de retransmettre. Outre le plaisir éprouvé, vous aurez aux yeux de votre entourage l'étoffe des héros à moins que vous ne subissiez un regard de commisération (la guerre, grand malheur...) ou la vindicte des pacifistes (quelle connerie la guerre !) tendance tétra ou du moins hémiplégique...

Avant de dénombrer les morts, de se rendre compte qu'il



n'y a pas de guerre propre, chacun y est allé de son parallèle guerre-jeu. Mais le jeu n'est jamais qu'un jeu. Et si l'on casse du Viet, du Cubain ou de l'Arabe dans certains shoot'em up glauques, force est de constater que les simulateurs prennent davantage de recul. Les difficultés d'un vol et la stratégie l'emportent largement sur la fureur belliciste. A moins qu'à trop vouloir ressembler à une guerre propre...

Quoi qu'il en soit, la guerre du Golfe entre dans l'Histoire au même titre, par exemple, que celle du Vietnam, des Six-Jours, d'Afghanistan ou des Malouines. La guerre, chez soi, tranquillement ? Le propos n'a jamais choqué tant qu'il ne concernait qu'un soft, avec des missions au choix sur divers théâtres d'opération (Europe Centrale, Proche et Moyen-Orient...). Voici donc, loin du Golfe et sans parti pris, les softs en présence et le matériel que l'on y rencontre.

Gunship 2000 de Microprose et **B-52 Superfortress** de Mindscape ont une guerre de retard. Le premier est une version relookée du vieux *Gunship* qui commence à dater. Le second, *B -52*, ne se déroule pas dans le Golfe mais met en scène le bombardier qui, depuis un quart de siècle, a laminé sans distinction de sexe, de race et de nationalité tout ce qui avait le malheur de se trouver sous un tapis de bombes de 700 x 2000 mètres. Le jeu de Mindscape s'appuie sur un scénario qui rappelle *Docteur Folamour*, le film de Kubrick : un B-52 suréquipé d'instruments de contre-mesures, doit échapper à ses propres troupes pour remplir sa "délicate" mission.

Bernard Jolivalt

FALCON 3.0 S'EN VA-T-EN GUERRE !

Spectrum Holobyte a relooké son soft vedette au moyen de reliefs géographiques améliorés et conformes aux cartes topographiques, d'une liaison modem - et bien sûr des missions nouvellesdu côté du Panama, d'Israël et du sempiternel Koweït.

Le joueur contrôle huit avions en vol. Il peut d'ailleurs leur assigner des tâches particulières. Quatre F-16 s'occuperont d'un quatuor de Mig-29 tandis que, débarrassé des gêneurs, vous vous emploierez à la destruction d'un pont (genre Remagen). Chaque mission est gérée par l'ordinateur : si l'attaque contre l'ouvrage d'art a échoué, on peut compter sur lui pour y faire passer un escadron de chars. Et du coup, les missions à venir seront orientées vers la reconquête du territoire.

LE 3 AVRIL A 17 HEURES 05, AYEZ LA PECHE !

MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE

AMSTRAD

Le mercredi 3 avril, *Micro News* sera plus que jamais présent sur le plateau de l'émission *Une Pêche d'Enfer*. En effet, habituellement consacrée aux jeunes et à leurs loisirs, cette émission tourne tout naturellement son regard vers le monde de la micro ludique. Vous y verrez des reportages et des interviews qui vous feront découvrir ceux qui font la micro en France.

Mais ce n'est pas tout ! L'édition spéciale du 3 avril sera également pour vous l'occasion de participer à un grand concours ayant pour thème les simulateurs dans le Golfe.

Deux questions faisant référence à notre dossier vous seront posées au cours de l'émission. Soyez le premier à y répondre sur *3615 FR3* et vous remporterez un **compatible PC 1386 Amstrad plus les 5 jeux Microprose** dont il est question dans ledit dossier. Les suivants, jusqu'au dixième, recevront, eux, deux jeux Microprose, toujours au choix parmi les cinq cités plus haut - et au format souhaité.

Alors, soyez au rendez-vous le mercredi 3 avril à partir de 17 heures 05 sur FR3 pour l'émission *Une Pêche d'Enfer* "spéciale micro".

FR3 UNE PÊCHE D'ENFER

Micro NEWS

UN PIED DEMENT !

Toujours prompt à vous satisfaire, **3615 MICRONEWS** vous propose en permanence ce service qui vous plaît tant : le **téléchargement**.
Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST**, **Amiga**, **PC et compatibles** et **MSX** ; une logithèque de qualité pour **trois fois rien**, accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon ci-joint).

IMPORTANT !

Vous êtes programmeur amateur et avez mis en forme un nombre considérable de logiciels qui roupillent, solitaires, dans un tiroir. N'hésitez pas à les produire au grand jour et à en faire profiter les petits malins qui s'éclatent sur le **3615 MICRONEWS** !
Chaque création acceptée et incorporée au catalogue sera rémunérée...
Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 65, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique **Téléchargement**.

TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....

Je commande :
- ☐ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
- ☐ Le logiciel Télénews : 55 F
- ☐ Le câble seul : 110 F

Total :.....F (frais de port inclus)

Je possède un :
- ☐ Atari ST
- ☐ Amiga 500 ou 2000
- ☐ PC 5"1/4
- ☐ PC 3"1/2
- ☐ MSX

Adressez votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

BLUE MAX/DAS BOOT

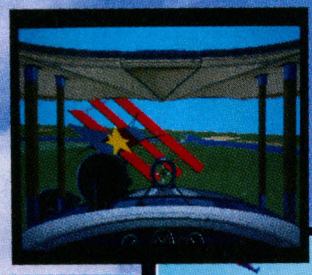
Blue Max

LE simulateur de combat aérien.
- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la 1ere Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

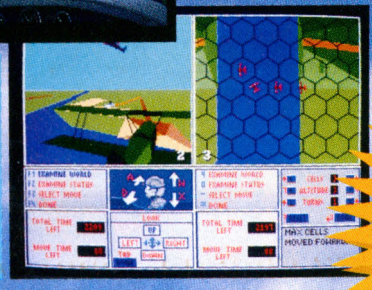
GEN HIT
"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

TILT HIT
"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".
"L'animation est pariculièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".

A 2000 métres d'altitude, un seul objectif: Survivre.



Séquence de combat en VGA



Vue en mode stratégique

GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURSEN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

AdLib SOUND

Disponibles sur Atari et Amiga.

Distribué par UBI SOFT

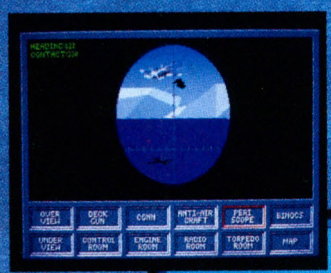
DAS BOOT

HIVER 1941
Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

GEN HIT
"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".
"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

TILT HIT
"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique . . . c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."

Vos nerfs sont mis à l'épreure dans les profondeurs oppressantes de l'Atlantique Nord.



Vue au périscope des avions ennemis. Couleur VGA

Champs de mines dans l'Atlantique Nord. 256 couleurs VGA

THREE-SIXTY

MINDSCAPE INTERNATIONAL

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

TOPS SOFTS

TOP MICRO NEWS SUPERTOP

TOP MICRO NEWS TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Visez bien cette double page ! Car les as de la soluce, les rois du Top Secret recevront désormais chaque mois, en récompense de leur dur labeur, le Supertop figurant en ouverture de la rubrique Tops & Softs. En cas d'indisponibilité sur le format, un autre Supertop du numéro leur sera octroyé...
Qu'on se le dise et à vos joysticks !
Comme vous pouvez le constater, la rubrique elle-même a sensiblement évolué et vous fournit un "plus" que sans nul doute vous apprécierez à sa juste valeur : une annotation détaillée pour chaque test de jeu. Simple, précis et efficace !

A-10 TANK KILLER

Les derviches tourneurs font fuir les insectes. Saddam, lui, n'a pas pu se débarrasser des essaims d'A-10. Mais bof ! Tank Killer... aura des hommes...

L'A-10 Tank Killer est un canon volant emportant sous ses ailes un arsenal à faire frémir l'adversaire. Mais ce sont ses qualités de vol qui en font une arme redoutable. L'A-10 Thunderbolt fond sur l'ennemi au ras des pâquerettes...

Le soft de Dynamix se présente exclusivement comme un simulateur de combat. Les commandes y ont été réduites à l'essentiel. Pour décoller, il suffit de pousser les gaz à fond et c'est parti... En bout de piste, le bel oiseau (le cochon à verrues) s'élève tout seul, prêt à prendre le cap que vous lui assignerez. A l'exception de l'entraînement qui est censé s'effectuer en Angleterre, les missions se déroulent dans un pays imaginaire, jamais désigné. Les programmeurs ont cependant eu d'étranges prémonitions dans ce logiciel dont la version Amiga était sortie en 1989.

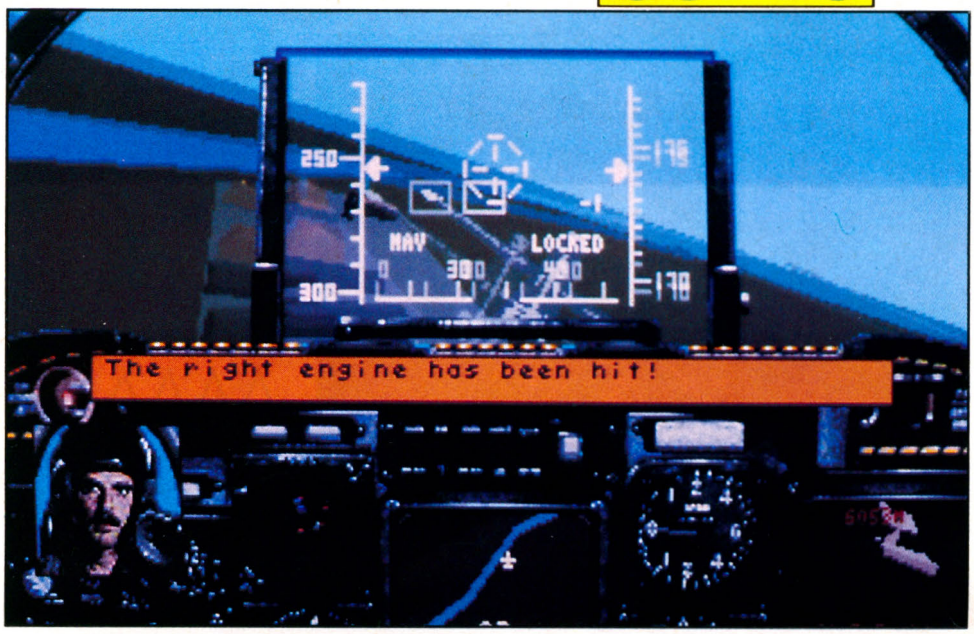
TOP MICRO NEWS

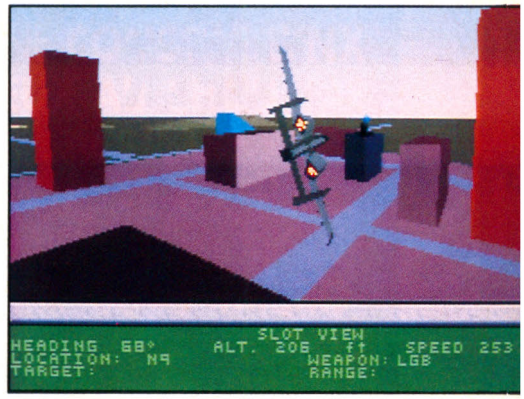
INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

Impossible en effet de ne pas songer à Bagdad et à la malheureuse bavure de l'aviation américaine lorsqu'il s'agit de détruire, en plein centre de la ville, un immeuble stratégiquement important. Comble de l'ironie (ou du réalisme involontaire), l'officier qui décrit la mission recommande de préserver les civils !

L'attaque d'un pont et le soutien au sol ramènent eux aussi immanquablement au Golfe. Jusqu'à la boîte qui précise qu'*au cœur du combat, cet engin est sans aucun doute le seul ami du fantassin US.* Or, c'est bel et bien un missile Maverick tiré par erreur à partir d'un A-10 qui fit sept morts dans les rangs britanniques. Summum de l'horreur, une option "victim" permet au joueur de se mettre à la place des cibles au moment fatidique et meurtrier. Fiction et réalité s'entremêlent donc entoute adversité fraternelle...

Pour faire le tour des possibilités de ce zinc, il faut absolument passer par l'entraînement. Les amateurs chevronnés des simulations dédaignent d'habitude cette phase et l'abandonnent aux



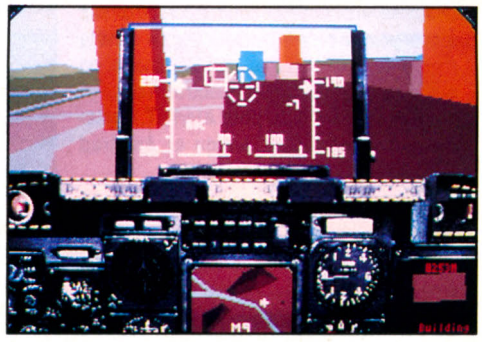


débutants. C'est pourtant dans cette option que défilent des messages riches d'enseignement. Vous volez trop haut, au-dessus de 700 pieds (210 mètres) ? *Ne vous prenez pas pour un F-15*, prévient le soft. *A cette altitude, vous n'échapperez plus aux radars et vous serez une cible de choix pour les missiles SAM.*

Vous apprendrez aussi quelles armes utiliser : les missiles Sidewinder contre d'éventuels Mig, des Maverick ou des Rockeye pour casser des immeubles, des missiles Matra-Durandal pour percer et détruire les pistes d'aviation. En tout état de cause, il reste le canon Avenger, un hachoir effrayant qui envoie 4 200 énormes balles par minute. Chacune pesant plus d'un kilo !

Le choix d'une mission effectué, il faut équiper l'avion. Chaque clic montre instantanément l'arsenal installé sous les ailes d'un A-10 numérisé. En changeant rapidement la sélection, on assiste à une étonnante animation...

Sur un écran VGA 256 couleurs et à condition de posséder un AT, *A-10 Tank Killer* est une pure merveille, avec un cockpit conforme numérisé à partir des documents fournis par l'avionneur Fairchild Republic. Sur



des PC moins performants - je songe aux XT - il faudra se dispenser de détails pour gagner en rapidité. La seule critique, mais de taille, concerne le son, géré en dépit du bon sens. Car la musique est restituée par la carte sonore, ou à défaut par le PC, mais sans la rythmique. Et les bruitages passent toujours par le haut-parleur du PC. Pour la plupart, ce sont des explosions qui manquent d'ampleur. Seul le tir du canon rotatif se révèle crédible. Mais il y a pire : les réacteurs de l'A-10 restent désespérément muets, remplacés par de la musique. Pour exacerber les humeurs guerrières, c'est sûrement efficace (surtout sur carte *AdLib*), mais on attend autre chose d'un simulateur de vol, fût-il de combat.

Cette réserve faite, il ne faudrait pas bouder *A-10 Tank Killer*, l'un des softs les plus prenants du moment. Voler au ras des collines pour surprendre des chars est excitant à souhait et le réalisme époustouflant. Dans l'option "city", on passe carrément entre les immeubles de la ville !

Des douze missions proposées, le vol en formation nous paraît une des plus attrayantes. Au décollage, deux A-10 précèdent celui du joueur. Pleins gaz au décollage, puis on les met à 7. Les avions volent à 200 pieds (60 mètres) au-dessus d'une rivière encaissée, les messages se suivent. *Ça traîne, ça traîne, rejoignez la formation.* Puis *la rivière fait une fourche, on prendra à gauche.* Le sol défile à toute vitesse... Il faut garder un œil sur les A-10 tout proches mais aussi sur l'altimètre. De petites collines soulèvent le terrain çà et là, des massifs montagneux doivent être évités. L'avantage du vol en formation, c'est qu'il épargne le recours à la carte. Des installations apparaissent. *Il faut clouer les Mig au sol avant qu'ils ne viennent nous chercher des crosses. L'idéal serait d'attaquer à moins de 400 pieds avec des missiles Rockeye et Durandal.*

Aussitôt dit, aussitôt fait. Les missiles explosent au sol dans des volutes de fumée bien rondes, comme dans un shoot'em up. Le canon GAU-8 Avenger trace une ligne de feu toute jaune qui zigouille avions et installations. Virage serré sur l'aile, et on parachève le travail. Revirage. La maniabilité de l'A-10 est stupéfiante. Un clignotant rouge et un bip-bip avertissent de la trop grande proximité du sol. Un des trois A-10 se fait descendre. *On n'a plus rien à faire ici*, signale le survivant, *on décroche et on file sur les lieux de notre mission.* Manque de pot, un missile arrache un morceau d'empennage, un autre frappe la carlingue. On a beau savoir qu'un A-10 peut voler avec un seul moteur, deux tiers d'une aile en moins et une demi-queue, il devient difficile à maîtriser...

Des disquettes de missions supplémentaires (au nombre de sept) ont été éditées aux Etats-Unis - dont le sauvetage d'un A-10 en difficulté.

A-10 Tank Killer n'avait pas besoin de la guerre du Golfe pour attirer l'attention sur lui. Mais ces missions prémonitoires et la personnalité de ce cochon à verrues en font un soft hors du commun.

Deux disquettes Dynamix 3"1/2 et cinq 5"1/4 pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga.

B.J.

SUPER MONACO G.P.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●

Si vous avez manqué le début du film, le titre n'évoque pas les grandes pintades monégasques que Jean-Henri chérit tant, le Bibi !... mais le Grand Prix de Formule 1 bien connu.

Si la version Sega fit littéralement exulter d'enthousiasme nos services compétents, l'adaptation micro suscitait quelque méfiance. Pourtant, force est de reconnaître que le résultat ne déçoit pas trop, surtout lorsqu'on considère la sophistication extrême du produit original. Le graphisme détaillé reproduit - paraît-il - le circuit de Monaco (personnellement, j'avions pas été vérifié) où l'on est impatient de se distinguer après s'être qualifié à grand-peine sur les circuits des Grands Prix de France, Brésil et Espagne.

Après le choix du type de boîte (automatique, manuelle à 4 ou 7 vitesses) on tâte enfin du bolide, qui réagit nerveusement à toutes les sollicitations. Après les premiers dérapages et les premiers gadins, le doute n'est plus permis : la programmation se hisse au même niveau - bien qu'un peu saccadée - et le réalisme fait dans l'avéré. A propos du son, un doux reproche... Sur la version ST, les bruitages naviguaient aussi loin de la réalité mélomaniaque qu'une chanson de Patrick Bruel se démarque du talent et de la poésie véritables. De ce fait, sur le plan strictement auditif, l'impression de vitesse se révèle... mollasse, euphémisme courtois lorsqu'on sait à quel point le bruit du moteur pédale dans la merde de chameau malade ! Dommage, on aurait sans doute pu aller jusqu'au Top...

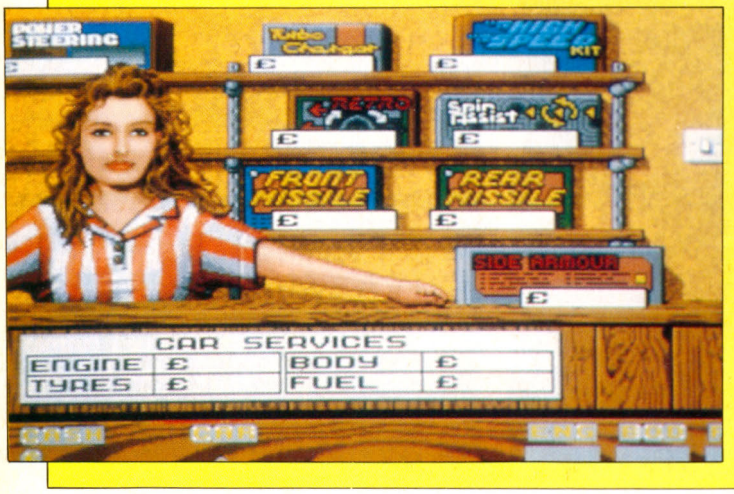
Disquette US Gold pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga et Amstrad CPC (Disk/K7).

J.-C.P.

SUPERCARS 2

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

L'ancienne version de *Supercars* avait laissé le souvenir d'une excellente course de voitures en vue de dessus. Sans doute la meilleure jamais réalisée à l'époque, bien qu'il fût impossible de se mesurer à un adversaire humain. Cette fois, l'option deux joueurs brille avec écran séparé verticalement ; le graphisme aux scrollings multidirectionnels se trouve amélioré et l'intensité de l'action nettement accrue. Globalement, le scénario ne souffre d'aucune entorse à l'orthodoxie : on débute la saison en dernière position avec un bolide standard à peine équipé de quelques missiles...



Qualifié après les tours imposés, le pilote rafle des picaillons qui lui valent, quant à son équipement, les bonnes grâces de l'affriolante garagiste - laquelle n'a pas pris une ride depuis *Supercars*. N'hésitez pas à spéculer sur les promotions... Missiles (certains tournoyants), mines, armures et turbo constituent autant de chances d'anéantir l'adversaire lui aussi peu fair-play. De plus, une vulgaire séquence de questions/réponses face à un blaireau de luxe (flic, manager, journaliste etc.) permet d'augmenter les gains.

L'évolution du véhicule, souvent dissimulé par quelques ponts et tunnels, réagit admirablement aux commandes délicates et au relief vallonné des circuits. Lesquels sont de trois types - herbeux, neigeux, rocailleux - et dotés d'un sérieux quota d'embûches (j'allais oublier - trois niveaux de difficultés), mais l'engin se révèle apte aux cascades.

Le problème majeur réside, voyez-vous, dans l'appréhension joystickéenne : accélération par tir, direction par impulsions droite-gauche et missiles par haut-bas. Au début, franchement, faut s'y faire...

Deux Disquettes Gremlin pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX ATARI + 2 JEUX AU CHOIX !

EN MARS ET AVRIL, **MICRO NEWS** ET **ATARI FRANCE** VOUS OFFRENT UNE **CONSOLE LYNX ET DEUX JEUX AU CHOIX** PAR MOIS. POUR CONCOURIR, RIEN DE PLUS SIMPLE, VENEZ TESTER VOS CONNAISSANCES MICRO-LUDIQUES SUR **3615 MICRO-NEWS** ET COLLECTEZ LES POINTS QUI VOUS PERMETTRONT D'ACQUERIR DES PIECES DETACHEES. LE STOCK LE PLUS IMPORTANT DESIGNERA LE GAGNANT.

La console Lynx d'Atari est à l'heure actuelle la seule console portable couleur du marché. Son écran rétro-éclairé permet de jouer dans n'importe quelle condition d'éclairage. Elle est livrée avec un adaptateur secteur, un câble ComLynx et le jeu California Games.

DEUX JEUX AU CHOIX

Voici la liste des jeux sur laquelle vous devrez faire votre choix.

Blue Lightning
Electrocop
Rampage
Gates of Zendocon
Gauntlet
Xenophobe
Chip's Challenge
Slime World
Zarlor Mercenary
Klax
Robo-Squash
Road Blasters
Paperboy
Rygar
Ms Pac-Man
Shanghai

FUN SCHOOL 3

L'Ecole des Malins

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON :

N'en déplaise aux esprits chagrins, apprentissage et rigolade vont de pair... Les auteurs malins de *Fun School*, joyeux drilles notoires, savent depuis toujours que l'austérité ne fait pas recette auprès de la jeunesse, hormis l'hitlérienne ou la communiste - d'un tout autre temps.

Ici, un irrésistible nounours est chargé de nouer les rapports entre les moins de cinq ans et l'ordinateur, lequel exige, par le biais du jeu, un effort d'attention et de réflexion adapté aux facultés intellectuelles balbutiantes des chérubins. Précisons que graphismes, animation et bruitages atteignent à un niveau rarement rencontré dans la plupart des logiciels couche-culotte et que l'humour se trouve bien sûr au rendez-vous.

Cet éducatif, puisqu'il faut bien l'appeler ainsi, comporte six modules distincts : *Identifier* demande de réunir des figures géométriques de forme et de couleur identiques. *Actions* fait associer des mots à des actions et inversement. Même principe avec *Images* mais cette fois, des images sont à associer à des mots. *Compter* demande d'évaluer le nombre d'objets à l'écran. *Lettres* concerne la reconnaissance des lettres de l'alphabet et enfin Peindre colorie les zones d'un dessin affiché après choix du "nom" des couleurs.

Plusieurs niveaux et la récompense de voir, à chaque succès, Nounours progresser dans une épreuve (grimper à un arbre pour faire choir des pièces dans une tirelire, un escalier pour s'emparer d'un pot de miel etc.). Charmant, drôle et bien fait, et les kids plongeront la tête la première dans les pattes de l'ursidé bienveillant...C'est un grizzly qui vous le dit !

Disquette DataBase Educational Software pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. Miss Cool

MERCHANT COLONY

Voici un soft qui s'adresse aux rêveurs passionnés par les voyages, le pouvoir, l'aventure, le vent du large et les fientes de mouettes...

Merchant Colony se passe au dix-huitième siècle, période où le colonialisme battait son plein. Le joueur incarne un marchand bien décidé à faire fortune grâce aux progrès de la navigation. Achetez un rafiot, faites-y embarquer gens de sac et de corde, ouvriers, explorateurs, ingénieurs et colons, puis partez à la découverte de contrées inexplorées.

Arrivé au but, il faudra explorer les nouveaux territoires à la recherche de richesses minérales ou agricoles, construire un port et y installer quelques rombiers pour jeter les premières fondations d'une ville de pionniers.

Tout cela coûte bien sûr la peau des fesses, mais la banque pourra éventuellement accorder quelques prêts. Autre façon de se procurer de l'argent : le commerce. Pas question de vendre des caleçons molletonnés ou des bagues porte-bonheur, les transactions s'effectuent avec les marchandises disponibles à l'époque : café, bétail, minerai, tabac, or etc. Le succès viendra d'une utilisation judicieuse des navires affrétés pour acheter des marchandises à bas prix dans certains endroits du monde et les revendre au prix fort sous d'autres horizons.

Mais la simulation ne se limite pas au simple commerce... et il va se révéler indispensable de tenir compte des indigènes, des pirates (l'action est entrecoupée de petites séquences d'arcade - de brèves batailles navales etc.), des tornades, des nuages de sauterelles, mais surtout des autres grandes puissances coloniales qui tentent, elles aussi, d'étendre leur empire.

En dépit de graphismes moyens, et un scénario plutôt classique, *Merchant Colony* apparaît comme une bonne simulation destinée aux amateurs du genre mais qui, grâce à sa relative simplicité, pourra séduire un public plus large...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●

Disquette Impressions pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST.

M.L.

BRAT™

LES AVENTURES D'UN SALE GOSSE

Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...

36 15 UBI

IL CHERCHERA LA BAGARRE SUR VOTRE AMIGA OU VOTRE ST

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

IMAGE WORKS

CHUCK ROCK

Homo zygomaticus !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Chuck Rock est un jeu de plate-forme à scrolling horizontal comme on en voit beaucoup, mais ses graphismes hilarants, ses bruitages dignes d'un dessin animé et l'humour obsessionnel qui y règne en font un véritable délice...

Dès les premières secondes, le ton est donné avec l'apparition de l'orchestre primitif du cru, chargé d'assurer la partie musicale...

Chuck, le héros de ces temps reculés apparaît, le ventre mou et ballonné, la mâchoire en forme de tiroir-caisse et le regard vif d'un Jean-Claude Bourret présentant le journal de la Cinq...

Le fils des âges farouches (comme on dit dans *Rahan*), pousse alors son puissant cri de guerre : "Honga Bonga !" et se lance dans l'aventure avec la démarche ballerinesque d'un hippopotame constipé.

Les initiatives de Chuck se révèlent assez limitées, en raison des faibles capacités de son cerveau primitif (comparable à celui de Rika Zaraï), mais cela lui suffit largement pour effectuer quelques actions simples comme marcher, se baisser, sauter, donner des coups de pied ou des coups de ventre (accompagnés d'un Booiiiing ! qui en dit long sur les soucis digestifs du bonhomme).

Notre Néandertalien préféré va devoir affronter des dizaines de monstres à travers cinq niveaux (désert, jungle, environnement maritime, ère glaciaire, réchauffement), divisés chacun en cinq sous-parties. Mais ces bestioles-là risquent de vous faire mourir de rire bien plus que de terreur ...

En effet, les dinosaures de *Chuck Rock* arborent des tronches incroyables : klaxons à pattes, hérissons mutants, bébés dinosaures à peine sortis de l'œuf, chauves-souris gonflées à l'hélium, tortues géantes pas du tout ninjas, méduses bigles, rhinocéros laineux et frileux, insectes géants etc.

Certains sont armés d'énormes maillets... D'autres, si grands que seules leurs pattes apparaissent à l'écran, tentent carrément de chier sur notre pauvre Chuck - d'autres encore, minuscules, ouvrent soudain une gueule immense garnie de dents acérées ! Mais les représentants de cette ménagerie désopilante ne sont pas tous agressifs : des ptérodactyles agrippent Chuck par les cheveux pour le transporter quelques mètres plus loin et il suffit d' un coup de pied bien placé pour qu'un serpent enroulé sur lui-même se raidisse brusquement et fasse office de pont.

Le dernier niveau retrace la fin des dinosaures (une des sous-parties se déroule d'ailleurs entièrement à l'intérieur du ventre d'un mastodonte fraîchement décédé) et on ne peut s'empêcher de ressentir un pincement au cœur lorsqu'on voit Chuck piétiner les cadavres et les os blanchis des si marrantes créatures qui furent ses adversaires fraternels dans les niveaux précédents.

Tirons un grand coup de chapeau aux graphistes de Core Design, en grande partie responsables de l'originalité de ce soft...

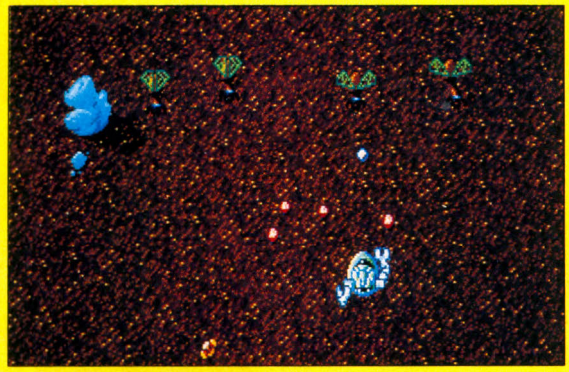
En plus des looks délirants des personnages, on appréciera particulièrement la finesse des décors (graphismes cristallins de l'ère glaciaire), ainsi qu'un souci du détail maladif... Au cours du niveau qui se déroule pendant la glaciation, on peut par exemple voir le souffle tiède de Chuck s'élever dans l'air hivernal !

Un logiciel relativement classique, mais enthousiasmant au plus haut point !

Disquettes Core Design pour Amiga.

M.L.

FINAL ORBIT



Prendre l'écologie comme thème, c'est sympa. Mais thème ne signifie pas forcément prétexte. Dans *Final Orbit*, vous vous retrouvez sur une planète qui n'est qu'un amas d'ignobles déchets, une véritable poubelle en orbite. Votre rôle consiste à éliminer toute la vermine gluante qui y coule des loisirs babyloniens...

Voilà en réalité un shoot'em up comme on en voit beaucoup sur ST et Amiga - moins sur PC... Il faut diriger un robot bipède, mais vu du dessus : il ne reste rien de ses papattes.

Les créatures de Blurgett 4, la dustbin of the all planets, ont un look franchement dégueu... Vous rencontrerez Finnet, une sorte de navet putride vorace, Plorb la laitue défraîchie, Stauncy (une mouche gazée à grands coups d'insecticides qui l'ont rendue féroce), l'avorton Vinci (mais non Léonard, pas toi!), Bril qui s'épanouit dans les épaves de réfrigérateurs et l'asticot Habern. Impossible de les citer tous ; ajoutons simplement pour faire bonne mesure le char d'assaut septique et quelques mines (forcément patibulaires, héhéhé !)...

Comme vous démarrez avec une seule vie, vos débuts d'éboueur céleste se révèlent très difficiles. Ensuite, au gré des niveaux, on pourra grapiller vies supplémentaires et armes encore plus destructrices.

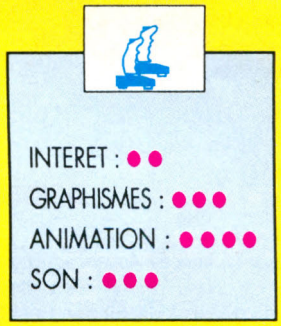
Son *AdLib* et l'animation fluide compensent la minceur du scénario. Enfin, pour bien rendre l'atmosphère fétide de Blurgett 4, les graphismes auraient gagné à être moins clean. Difficile de se croire dans une décharge avec ces couleurs trop pimpantes et ces espaces nets comme le parvis de la Défense.

Les amateurs de shoot'em up y trouveront tout de même leur compte. En prime, ils auront œuvré pour la cause écologique : Innerprise s'est en effet engagé à reverser 10% des bénéfices de vente aux associations de défense de l'environnement.

Un petit post-scriptum : ne jetez surtout pas *Final Orbit* à la poubelle et inversement...

Une disquette 5"1/4 Innerprise pour PC et compatibles.

B.J.



HELTER SKELTER

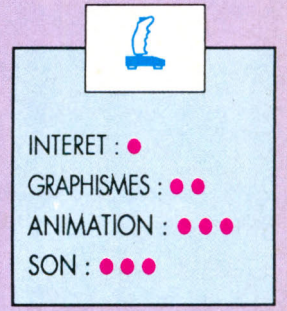
A l'aide d'une balle sautillante, vous devrez écrabouiller des monstres qui se baladent sur l'écran : la bête à abattre se trouve désignée par une flèche. Si vous en écrasez une autre, elle se divisera en deux. Cette scissiparité prolifique mènera rapidement à la surpopulation - à moins de savoir user avec délicatesse de la balle.

Pour piler du cauchemar zoologique sur 80 niveaux, il faut avoir courage et détermination. Les tableaux se ressemblent en effet furieusement et ce n'est pas forcément la musique guillerette qui donnera du cœur à l'ouvrage. Par son côté stakhanoviste, ce jeu d'Audiogenic rappelle les évolutions forcenées de Charlot dans *Les temps modernes*.

Voilà un jeu qui n'est pas compliqué mais dont les kids se lasseront vite. On peut même s'étonner que cette médiocrité sortie sur ST en janvier 89 ait subsisté jusqu'à nos jours...

Une disquette (ou K7) Audiogenic pour Amstrad CPC.

B.J.



CURSE OF THE AZURE BONDS

Ah, l'azur de la quête ! Les écus des chevaliers, la trique des manants, le serpent raidi des nécromanciens... Faites un vergé à la bergère, et dans le DOS !

Appartenant à la série *Advanced Dungeons & Dragons*, *Curse of the Azure Bonds* se présente comme le deuxième volet d'une saga entamée avec *Hillsfar*. Il s'inscrit en outre dans le cycle de *Forgotten Realms*, bien connu des amateurs de jeux de rôle.

Tout commence dans la ville-frontière de Tilverton, à la jonction du royaume de Cormyr et des villages de la région des Dalelands. Les personnages, aventuriers pourtant expérimentés, sont tombés dans un traquenard et ont été ensorcelés par un lien magique qui leur permet toutefois de se déplacer, mais marqués au fer bleu d'une terrible malédiction. Le signe magique irradiant leur chair risque, à un moment ou à un autre, de prendre le contrôle des types en cause, les faisant agir contre leur volonté. La quête va donc consister à retrouver l'origine du sortilège et à le détruire. Pour cela, vous devrez fouiller tout le royaume et enquêter afin de trouver des indices.

Comme dans tous les logiciels de ce type, les principales informations se récolteront à la taverne locale mais, bonne façon de lutter contre le piratage, le manuel d'utilisation fourni avec le logiciel comporte lui aussi des pistes... Cependant ces "pistes" de départ, assertions et parfois plans ou cartes dessinés, ne subsistent qu'à l'état de rumeurs. A votre charge d'en prouver le bien-fondé. Dans le même état d'esprit, une roue codée permet elle aussi de glaner une foultitude d'informations, qui lorsque le logiciel affichera une rune, vous ouvriront des routes cachées.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Bien qu'il soit possible de recharger une équipe ayant échappé aux dangers de *Hillsfar* (et de *Pool of Radiance*), le niveau demeure coton. Cela veut dire que très vite les combats flasheront et que les monstres vous mèneront la vie dure. Cela devrait plaire aux adeptes du genre, habituellement frustrés en début de partie ! Le jeu en lui-même, assez proche de *Bard's Tales* pour la présentation, dispose d'emprunts intelligents aux produits de même tonneau. Ainsi les affrontements (comme dans les premiers *Ultima*) s'exécutent dans un écran où l'on

peut déplacer les personnages à la main. Et un mode "Quick" permet de laisser l'ordinateur se charger de la bagarre.

Les déplacements, contrôlés par une fenêtre 3-D façon *Bard's Tales*, se trouvent relayés par une vue de dessus propice à l'orientation. De la même façon, une option "Map" affiche la totalité de la région. Cette carte indique également les déplacements de votre groupe...

En ce qui concerne l'interface utilisateurs, sachez que clavier et souris vous sont acquis. Et afin d'accélérer les choses, il se révèle possible de configurer certaines fenêtres graphiques : on peut ainsi se passer de l'animation des cauchemars sur pattes - ou tout simplement de leur affichage. En outre, les textes qui apparaissent dans une fenêtre peuvent aussi être configurés et leur déroulement bénéficier d'une accélération. Signalons pour finir que le mode d'emploi cause français, ce qui constitue indéniablement un plus !

Très proche de *A.D. & D., Curse of the Azure Bonds* balance sec. Les classes et alignements habituels sont pris en compte et les personnages habilités à user d'enchantements pourront lancer jusqu'à cinq niveaux de sorts : clercs, druides et sorciers sont chauves sur le mont... Pareillement, un nombre important d'objets et d'armes, magiques cu non, pourra être utilisé.

Deux disquettes SSI pour Atari ST. Existe aussi sur C64, PC et compatibles. **P.T.**

BILLIARDS SIMULATOR 2

Si vous avez envie de mettre vos boules sur le billard, voici qui va vous faciliter l'opération...

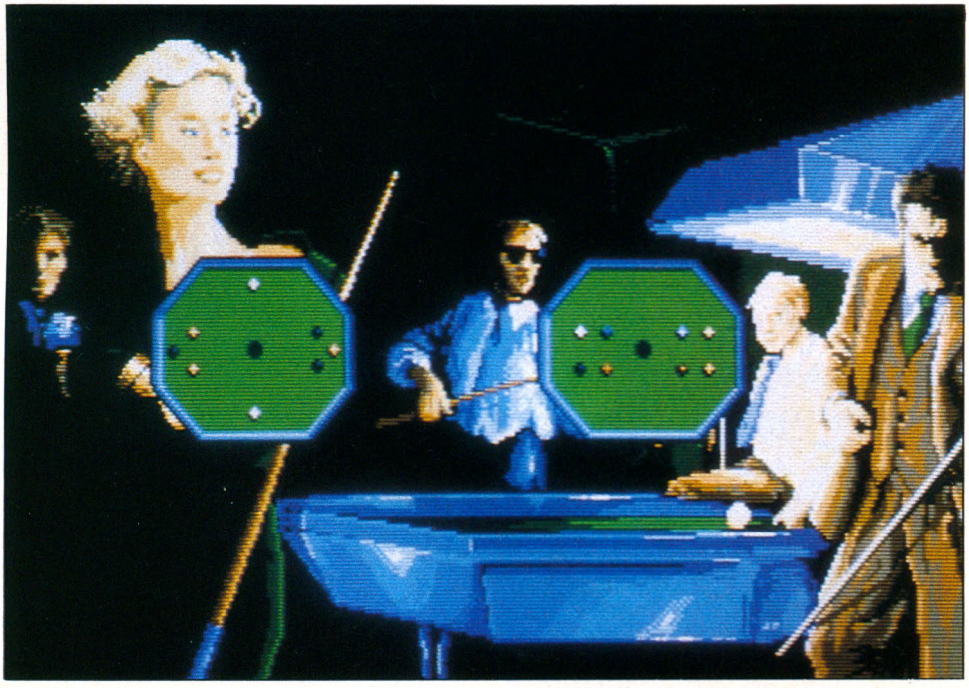
Billiard Simulator, premier du nom, naquit voici presque deux ans dans toute sa perfection. Infogrames en a réalisé une véritable deuxième mouture, nettement améliorée.

Tout d'abord, le mot anglais "billiard" comporte désormais un *s*, ce qui sous-entend qu'il ne s'agit plus d'un seul type de jeu, mais d'un large éventail : à savoir le français (classique ou en 3 bandes), l'américain (jeu du 15 ou jeu du 8) et du jamais vu, les futuristes (Crazy Pool et Cannibal Pool). On ne s'étendra sur les versions connues de ce jeu universel - taper dans des boules à l'aide d'une queue. Mais parlons plutôt des extrapolations...

Faire choir une boule dans l'un des six trous que comporte un billard américain classique, ça ne pose théoriquement pas de problème à une personne dotée d'un minimum d'habileté. Là où ça se corse, c'est quand on se trouve face à une table octogonale pourvue d'un seul trou, au centre. Les queutards professionnels n'y verront qu'une variante conjecturale de leur jeu favori.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●●●



De sérieuses surprises les attendent les autres car calculer les effets de cinq ou six bandes successives et surtout éviter d'envoyer la boule blanche dans la blouse devient cornélien...

Graphiquement bien réalisé, *Billiards Simulator 2* offre une page de présentation très accueillante. Une hôtesse très stylée vous reçoit dans le hall d'une somptueuse académie de billard et vous propose trois formules : jeu à deux, entraînement seul ou pari. Ce dernier vous confrontera à un adversaire moyennant finance. Plusieurs adversaires potentiels se trouvent dans la salle, et chacun dispose d'une somme à miser. On vous conseille fortement d'affronter le joueur le moins fortuné qui, le plus souvent, se révèle aussi le moins doué. Et pour parvenir dans l'enceinte voulue (billard français, américain ou futuriste), il vous faudra choisir l'une des trois portes donnant sur le hall d'entrée.

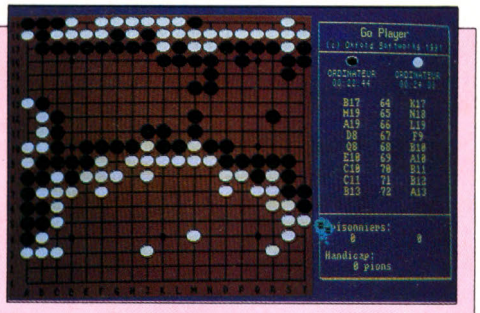
A peine entré dans la salle, vous êtes assailli par les bruits feutrés des boules frappant les bandes et les discussions des spectateurs. Notons au passage que ces derniers deviennent vite désagréables. En effet, chaque coup raté en cours de partie se trouve ponctué par une salve de rires, ce qui ne ménage guère l'amour-propre du joueur...

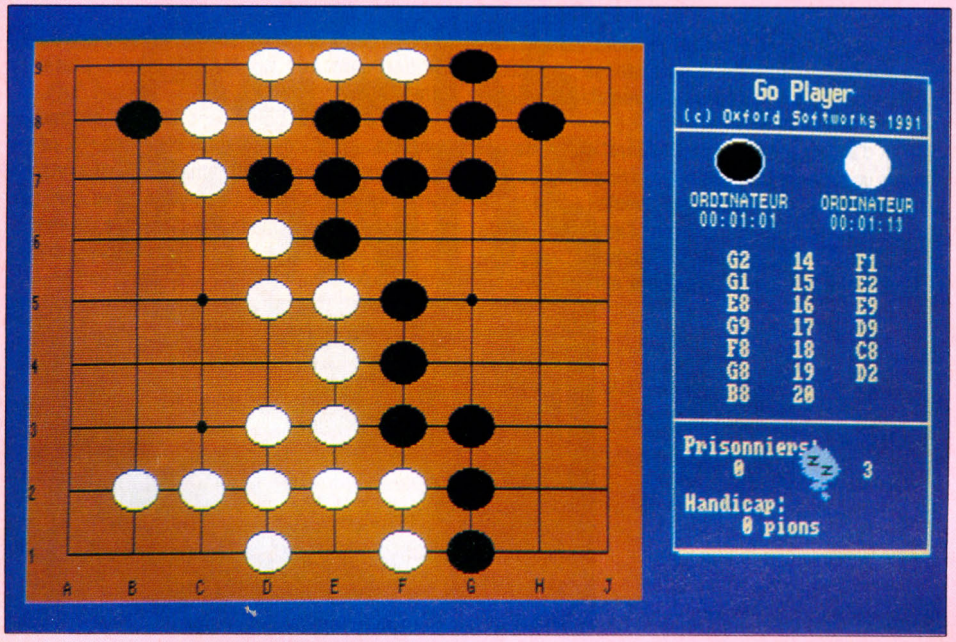
Disquette Infogrames pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **G.B.**

GO

Plus de 4 000 ans après sa création, le jeu de Go fait enfin son apparition sur ordinateur. D'un développement stratégique encore plus subtil que les règles échiquéennes, il est fort peu connu en Occident.

C'est en Orient, et plus particulièrement au Japon, qu'il possède le plus grand nombre d'adeptes - plus de 10 millions de joueurs classés suivant un système se rapprochant des hiérarchies du judo. Comme le spécifiait si bien son nom originel - "Wei-Chi" (jeu d'encerclement) -, le Go va vous amener à acquérir des territoires en entourant les zones libres ou celles qui sont occupées par l'adversaire. Dans le premier cas, il faudra veiller à ne pas se laisser bloquer. Et dans le second, l'encerclement devra se révéler définitif afin d'immobiliser les pièces adverses, sans leur laisser d'issues (ou libertés), et se les approprier. Les pièces conquises s'appelant des prisonniers. Le gain de la partie se détermine en fonction de deux facteurs :





l'impossibilité d'augmenter le terrain ou le nombre effectif de prisonniers.

Comme les multiples adaptations micro de jeu d'échecs, cette mouture informatique du Go ravira les joueurs invétérés en mal de partenaires. Mais elle aura surtout le mérite de faire connaître à un large public ce casse-tête de compétition dont on parle trop peu dans notre bon pays. Malgré une qualité de programmation indiscutable, le Go façon Oxford Softworks souffre d'un manque flagrant de graphismes dignes de ce nom. Les spécialistes n'y verront qu'une simplicité de bon aloi. Quant aux autres, il faudra qu'ils se contentent de l'intérêt de jeu.

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

Disquette Oxford Softworks pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles. G.B.

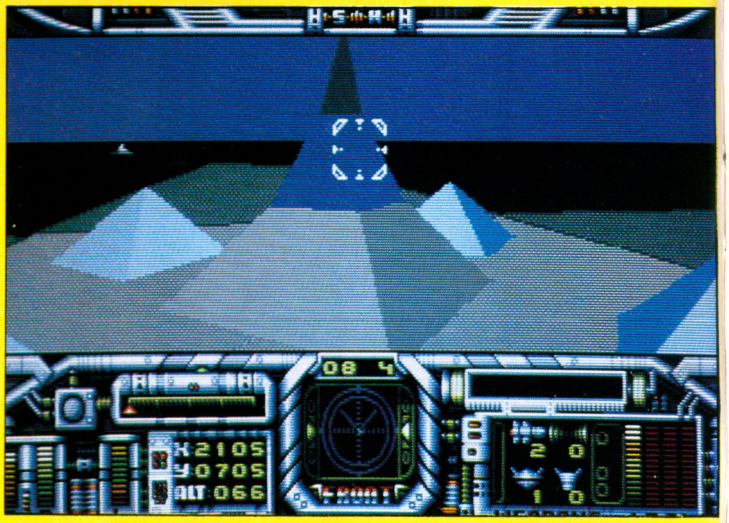
MOONFALL

"Il faut se rendre à l'évidence, nous ne sommes pas seuls !" s'exclamèrent en chœur les colons, capturés et réduits en esclavage par les extraterrestres. On imagine en effet leur désillusion, après un voyage de plusieurs années-lumière au sein de l'immense vaisseau Dedalus 1...

La planète convoitée n'est plus en effet qu'un amas d'astéroïdes, aux ressources minières exploitées à mort par des gens pas de chez nous, ayant comme pied-à-terre une lune proche de la frontière Alpha. En fait, deux types de créatures se partagent le territoire : les Roboforms (robots humanoïdes) et les Rémusians, créateurs déchus des premiers. L'intelligence de leurs rapports reposant entièrement sur le profit, les Terriens fûtés concoctent un plan astucieux basé... sur le sens des affaires : gagner la confiance des Rémusians afin d'obtenir qu'un humain fasse du commerce aux commandes d'un petit cargo de classe X-Termius.

Le but recherché : devenir riches comme Crésus au point de racheter toute la lune et devenir les maîtres ! Bien sûr, le vaisseau modifié en secret dispose, en plus du propulseur traditionnel, d'un booster surpuissant à utiliser judicieusement - et d'un armement ad hoc (laser, missiles et mines). Pirates et hors-la-loi qui infestent la région n'ont qu'à bien se tenir !

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



Un ordinateur de navigation avec zoom, outre qu'il signale les bases et vaisseaux ennemis, permet, via la boussole, de fixer le cap vers les différentes bases souterraines. Là, moyennant suffisamment de lunarii (pluriel pédant), on peut s'équiper, se réapprovisionner et boire un coup au pub du coin en glanant des informations... Le graphisme en 3-D vectorielle des plus classiques subit le cycle du jour et de la nuit avec lever et coucher de soleil à la clef. L'altitude, les coordonnées et le niveau des deux propulseurs doivent être surveillés en permanence et le pilotage relativement délicat en appelle au joystick et aux touches du clavier.

Après force combats et transactions, l'affaire se conclut au bout de cinq épisodes (colombe, corbeau,

BRAT

Même John Mac Enroe, pourtant connu sous le nom de "Super Brat", fait figure de petit garçon à côté de l'affreux jojo dont vous allez faire la connaissance...

Brat est un adorable bébé aux joues roses et pourtant, dès que sa maman a le dos tourné, notre petit monstre enfile son blouson de cuir, met ses lunettes de gonfleur, recharge son pistolet bidon à l'acide nitrique et fonce tétine baissée dans les ennuis !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

Vous pourriez vous dire que ce qui lui arrive, "c'est bien fait" et qu'après tout c'est pas vos oignons, mais manque de pot vous avez été désigné pour servir de nounou à ce bambin turbulent...

Il va donc vous falloir veiller sur le garnement afin de l'empêcher de finir écrasé comme une crêpe au fond des ravines traîtresses d'un monde étrange et fantastique, peuplé de jouets et de sucreries.

Mais le métier d'ange gardien n'est pas de tout repos... A lui tout seul, Brat va vous en faire baver beaucoup plus qu'un troupeau de lemmings dans son intégralité !

D'autant plus qu'il se révèle impossible de le diriger directement au joystick ou à la souris. Tout ce que vous pouvez faire consiste à flécher le parcours de façon à ce que notre nourrisson ramasse les objets indispensables à sa survie tout en évitant les obstacles qui se dressent sur sa route.

Et des obstacles, il y en a un paquet : ponts détruits, trappes, rochers qui bloquent le passage, oiseaux picoreurs maniaques qui obligent notre aventurier en culottes courtes à faire demi-tour, soldats de bois, souris mécaniques, sans compter le scrolling lui-même, dont Brat ne doit en aucun cas franchir la limite, sous peine de chute mortelle.

Notre clampin nabot suit obstinément les flèches que vous avez posées sur le sol, même si celles-ci mènent tout droit à une falaise ou à un danger (on vous l'avait dit... con comme le lemming moyen !). La difficulté augmente progressivement et le joueur découvre au fur et à mesure comment se servir des objets que le bambin désaxé récolte sur sa route. On apprend ainsi à utiliser

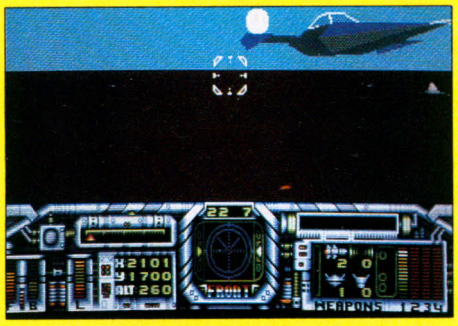
des poids pour empêcher les clowns à ressort de jaillir de leur boîte, à lâcher des sous-marins dans l'eau pour couler les bateaux, jeter de la viande en pâture aux requins pour les éloigner, laisser les poupées distraire les soldats de bois, offrir du gruyère aux souris mécaniques - tout un programme...

Les biberons permettent, en cas d'échec, de reprendre le jeu là ou vous avez perdu (et non au tout début de niveau), et l'argent récolté semble servir à soudoyer les programmeurs pour que ceux-ci stoppent ou inversent le scrolling quelques secondes !

Entre deux niveaux, Brat s'éponge le front, nettoie ses lunettes, se met à smurfer, ou montre ses fesses pour souligner sa jubilation (?!!!). Après avoir subi tout ça, on devrait avoir envie de l'enfermer dans un sac-poubelle pour le balancer dans le premier fleuve venu (en plus, ça permet d'avoir sa photo en couverture de *Match* ou du *Meilleur* !)... Mais non, la seule envie qui vous prend, c'est de jouer et de rejouer.

Pour une fois, on souhaite ardemment que le logiciel ait une suite : pourquoi ne pas adjoindre au garnement une petite soeur et un petit frère, puis tenter de les diriger tous les trois à la fois ? Ou bien encore, selon le même principe, guider sur des routes jonchées d'obstacles la Porsche de Sacha Distel et de Chantal Nobel...

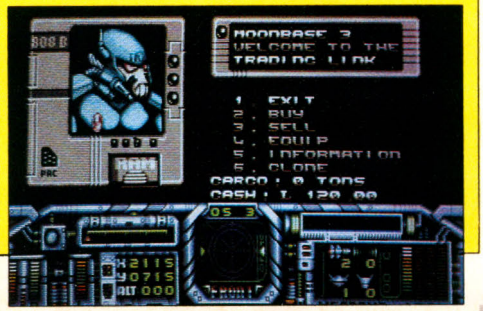
Disquettes Image Works pour Amiga. M.L.



orchidée, soleil, supernova) de cinq niveaux (fer, cuivre, argent, or et platine). Dur pour celui qui, comme moi, n'a aucun sens commercial...

Disquette Hewson pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga et C64/128.

J.-C.P.



WRATH OF THE DEMON

La cavale a du bon contre les forces du Chaos : le coup de l'étrier et caltez monstres !

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Musique de David Whittaker, intro splendide, graphismes fouillés, scrolling à parallaxe, monstres variés... Visiblement, les programmeurs de ce soft ont voulu taper dans le créneau de l'inoubliable *Shadow of the Beast*.

Bingo ! C'est réussi !

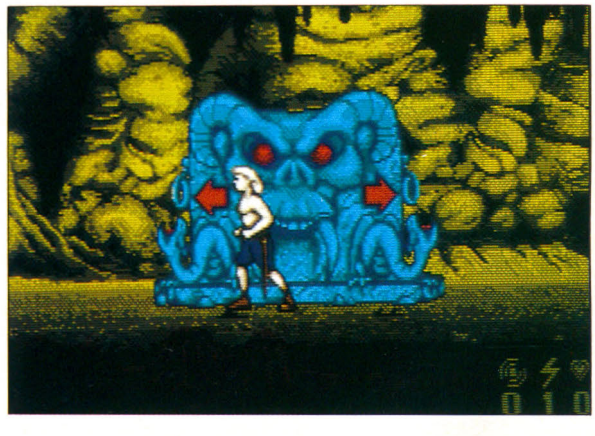
Les graphismes valent le détour (on n'en attendait pas moins de Ready Soft - à l'origine de la série des Dragon's Lair) et la musique, bien que limitée en raison des capacités du ST, réussit à installer une ambiance inquiétante à souhait. Les différentes séquences d'action sont entrecoupées d'images de présentation superbes et vous disposez d'une option de sauvegarde qui se révèle bien pratique.

L'intrigue, d'une originalité foudroyante, se hisse au niveau des épisodes les plus imaginatifs des séries japonaises : un jeune barbare s'empresse d'aller délivrer au péril de sa vie une choucarde princesse...

Le barbare bien sûr, c'est vous (il suffit de voir la façon répugnante dont vous mangez des spaghetti à la bolognaise pour s'en convaincre) et vous allez devoir combattre des dizaines de monstres plus macérés et lépreux les uns que les autres. L'aventure commence au triple galop puisque le héros se retrouve juché sur un fier destrier dont la blancheur d'albâtre ne se retrouve que dans l'éclat dentaire des histrions de la télé genre Sabatier, qui touchent aux tréfonds de la misère humaine. De plus, l'épreuve n'a rien d'une paisible balade en forêt : il faut à la fois sauter des obstacles, ramasser des potions magiques et coller des baffes aux piafs dégénérés qui surgissent à l'improviste. Après cette démonstration de voltige équestre digne du rodéo, notre bonhomme continue sa route à pinces, histoire de reposer un peu son croupion malmené.

Mais avant de mettre enfin la main sur sa dulcinée, il devra encore combattre à l'épée des gobelins verdâtres, un dragon qui adopte franchement la gueule platinienne d'un ballon de foot, des fourmis géantes, des vers de terre gluants, des gorilles - bref une flopée de créatures pas franchement accueillantes qui tenteront de lui faire passer l'envie d'aller sauver des infantes. Non mais !

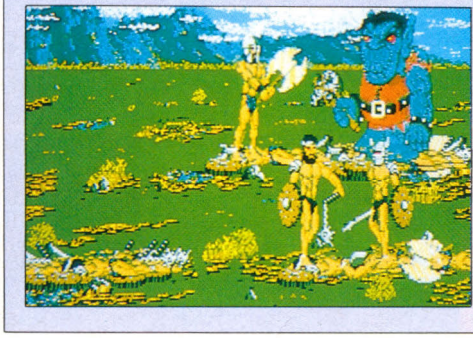
Disquettes Ready Soft pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **M.L.**



BETRAYAL

Betrayal vous met dans la peau d'un des quatre chevaliers (humains ou dirigés par l'ordinateur) qui s'entrebattent pour la domination du royaume des Marches occidentales.

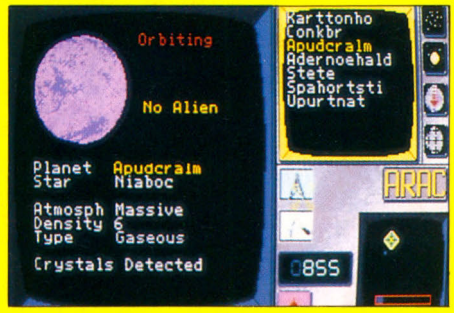
Les possibilités de cette simulation féodale politico-militaro-diplomatico-agricole paraissent à l'énoncé quasi indénombrables : encaissement des impôts,



TERRAN ENVOY

La Terre, puissance galactique? Encore faudrait-il le prouver, grâce à ce soft gaullo-nietzschéen venu du pays de Mad Max... Seul et unique représentant de l'humanité souffreteuse, missionné de la Terre sur lequel reposent tous ses espoirs, vous êtes délégué au fin fond de la galaxie afin de démontrer aux Ubbermenscha que notre planète a une place à tenir dans la nébuleuse. Les Ubbermenscha constituent en effet la forme de vie dominante du coin et n'ont que peu de considération pour le genre humain qui grenouille à la surface du globe. Le nom de ces créatures évoque certainement pour vous le vocable allemand "Ubermensch" créé par le philosophe de rupture Frédéric Nietzsche (1844-1900) pour désigner le Surhomme. Rappelez-vous : "L'homme est quelque chose qui doit être surmonté."

On a beau être un supervivant (n'est-ce pas Chesterton ?), on n'en a pas moins ses petites misères



- qui seront passagères... En l'occurrence, les frasques de l'Usurpateur. Vous devrez sonder la psychologie assez tordue des êtres rencontrés grâce à l'intelligence artificielle de votre module de xénologie. De fil en aiguille et au prix de tractations serrées, vous réussirez à localiser cet Usurpateur. Les Ubbermenscha ont mis au point, pour le détruire, un Rayon de la Justice qui fera merveille entre vos mains !!

Terran Envoy n'est pas un shoot'em up comme ce scénario, outrageusement simplifié par mes soins, pourrait le laisser croire. Ça se présente plutôt comme un jeu de rôle (un peu) et d'aventure (un peu plus) qui vous transporte loin d'ici à la recherche de cristaux télépathiques et d'indices destinés à localiser l'Usurpateur, encore lui - l'infâme !

Quant au tableau de bord de votre vaisseau, il est loin d'avoir une apparence high-tech. Tout l'accent se trouve en effet mis sur les transactions complexes avec les aliens, aux dépens du graphisme -cependant agréable - et du son parcimonieux. Stratagem Games, l'éditeur de ce soft, a beau être australien, on devine en sous-main la patte du Strategic Studies Group, spécialiste des wargames et des jeux d'aventure alambiqués.

Tout se gère entièrement à la souris, ce qui permet, de clic en clic, une imprégnation rapide de l'ambiance étrange et lointaine de ce soft venu d'ailleurs.

Une disquette Stratagem Games 3"1/2 pour PC et compatibles. Existe aussi sur Amiga.

B.J.

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

intrigues à la Cour, dénonciations, trahisons, pots-de-vin, assassinats, pillages, tortures, répression, espionnage, récoltes, exploration, batailles etc. Un programme alléchant, d'autant que la morale ne semble avoir aucune place dans ce monde barbare !

Mais en définitive, le résultat descend aux abîmes : le joueur, égaré dans la masse des possibilités du soft, ne peut malheureusement trouver aucun secours dans le manuel, qui se contente de décrire l'une après l'autre les options - sans même expliquer le déroulement potentiel d'une partie...

La simulation se révèle trop complexe pour être jouable et les batailles (qui font l'objet de séquences mâtinées d'arcade) atteignent à des abysses de médiocrité.

Betrayal n'apportera donc que lassitude et prise de tête aux téméraires qui auront réussi à surmonter leur répulsion pour des graphismes et des sons à peine dignes d'un ZX81 (les méandres abstrus du jeu ne doivent pas servir de prétexte à un bâclage de la présentation) et, je le répète, un manuel aussi inutile qu'ennuyeux. Seules les parties à quatre présentent un léger intérêt, mais cela présuppose que le quatuor de candidats-joueurs ait bûché façon Stakhanov des indications parfaitement indigestes.

Ne faites pas subir ça à vos copains si vous voulez les garder !

Disquettes Rainbird pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. **M.L.**

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

LEISURE SUIT LARRY 3

Comme les vers de terre, les huîtres et les escargots, changez de sexe au moins une fois dans votre vie !

Vous lézardez dans la peau de Larry Laffer, un cadre américain vivant à Hawaii, lunettes de soleil sur le nez, havane au bec et short bermuda. Pas le genre à faire craquer les filles. En deux temps trois tableaux, la belle Kalalau, sa femme, lui apprend sans ménagement qu'elle en a sa claque d'un mec comme lui et qu'elle préfère virer lesbienne. Puis il se fait jeter avec pertes et fracas par le papa de Kalalau qui est aussi, soit dit en passant, son patron.

Sans un sou en poche, perdu sur une île paradisiaque, Larry va mettre à profit ses loisirs tout neufs en draguant comme une bête. Ce ne sont pas les belles filles délurées qui manquent et elles se déshabillent assez facilement. Du moins si l'on sait y faire...

Changement de sexe : vous quittez la défroque de l'impénitent séducteur ! Il vient de rencontrer Passionate Patty dans la salle de jeu du casino et c'est elle maintenant que vous allez incarner. Larry, lui, s'est fourvoyé dans un sale pétrin : il a été capturé par une tribu d'amazones fermement décidées à s'adonner aux péchés de la chair dans tous les sens du terme. En en faisant un esclave sexuel d'abord, en le bouffant rôti à point ensuite car ces gentes dames font dans le cannibalisme sublimatoire. Bravant tous les dangers de la terrible jungle, Passionate Patty va tenter d'arracher son Larry bien-aimé à ces dangereuses femelles.

Un soft plein d'humour et de drague, voilà qui nous change des pauvres aliens asexués qui sévissaient jusqu'ici sur nos écrans coincés de la libido. Sous-titré "Passionate Patty en chasse de pectoraux puissants" (ou des rouleurs de mécaniques - si vous préférez !) *Leisure Suit Larry 3* constitue, comme son quantième l'indique, le troisième volet d'une série qui n'avait encore paru qu'en jargonnage anglo-saxon. Alors, à moins d'avoir exercé vos talents de baratineur américanophile doucereux sur les plages et dans les boîtes de Hawaii, de Malibu, de Venice ou de La Jolla, il était assez difficile d'aller loin dans le jeu, le trop péremptoire "I want to fuck you" menant rapidement à une impasse relationnelle...

Désormais, on pourra user de toutes les subtilités

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

de la lumineuse langue française pour s'ad-resser aux pulpeuses nymphes de ce ludi-ciel. Il faut dire que les traducteurs de ce *Larry* se sont attelés comme des bêtes au char de Jaggernaut des dialogues. Le moindre message invitant à une sauvegarde, la plus mo-deste description (ou injonction) vaut son pesant de cacahuètes. Avec en prime un humour tour à tour cynique ou ironique - dont le joueur fait les frais.

Les heureux possesseurs d'une carte sonore auront droit aux excellents thèmes musicaux qui accompagnent la plupart des tableaux, créant une ambiance feutrée de casino ou une atmosphère de nuit d'été au Club Med du plus bel effet. Pour l'instant, la série des Larry est limitée aux 16 couleurs du mode EGA. Sierra travaille actuellement sur une version CD-ROM qui tirera pleinement parti du super-VGA pour ce grand jeu d'aventures hermaphrodites.

Quatre disquettes 3"1/2 et neuf disquettes 5"1/4 Sierra-On-Line pour PC et compatibles. Existe aussi en anglais sur Amiga. **B.J.**

BACK TO THE FUTURE 3

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Et allez tiens, encore une adaptation de film ! Il faut croire que le filon se révèle juteux... En ce qui concerne le cinéma, des trois épisodes de *Retour vers le futur*, le dernier était sans doute le moins bon...

Mais ô divine surprise ! Le dernier des trois logiciels issus des aventures de Marty Mac Fly apparaît comme le meilleur de la brochette. Evidemment, cela ne veut pas dire grand-chose quand on connaît l'affligeante nullité qui frappait les deux premières moutures... Cette fois encore, les programmeurs se sont contentés de repiquer quelques séquences de la toile pour en faire de mini-jeux d'arcade se succédant dans le désordre, sans trop se soucier du scénario. On a donc droit à une séquence de tir forain plutôt banale, à un duel à la soucoupe sur une musique de Sergio Leone du plus bel effet (quoique le rythme violoneux des ZZ Top eût été plus fidèle à l'esprit du film), et à une poursuite équestre au cours de laquelle Doc Brown tente de rattraper un chariot dont les chevaux ont pris le mors aux dents.

Mais passé le plaisir de la découverte, le soft devient franchement lassant... Et qu'est-ce qu'on fait maintenant, comme dirait le rappeux de service ? Ben tiens, j'ai une idée justement... Pour le prix du

ludiciel, vous avez largement de quoi vous payer trois séances de cinoche pour aller revoir tous les épisodes, et en compagnie de votre copine avec ça ! Une fois dans le noir avec un esquimau dans une main et ce que vous voudrez dans l'autre, vous ne vous poserez plus de questions.

Disquette Image Works pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST. **M.L.**

TURRICAN 2

TOP MICRO NEWS

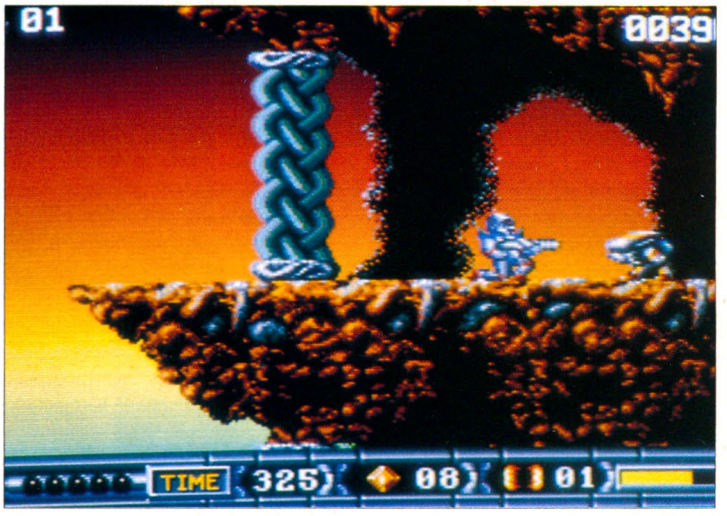
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●●

Le come-back de Turrican *sur la bécane et c'est comme un hurricane au festival de Cannes !*

Le héros de *Turrican* est de retour... et comme il se doit, furax comme pas deux ! On le comprend sans peine... Mettez-vous un peu à sa place... Après s'être tapé dans le premier épisode des centaines d'écrans bourrés de culs-de-sacs, de pièges, d'explosions et de monstruosités en tout genre, voilà qu'on lui demande de remettre ça un an après seulement ! Les superhéros n'ayant pas encore obtenu le droit de grève, faut qu'il se remette illico au boulot - pour le plus grand plaisir du joueur.

Cette séquelle reprend en gros les caractéristiques de l'original, mais ajoute certains détails qui donneront envie aux fans du premier de se replonger dans l'immense labyrinthe de métal et de feu. On y retrouve les nombreuses armes - notamment le superflingue orientable capable de balayer tout l'écran - et le personnage principal peut toujours se transformer en toupie (une option rigolote qui se révèle indispensable). Quant aux graphismes, ils ont été nettement améliorés et l'animation du héros reste aussi spectaculaire.

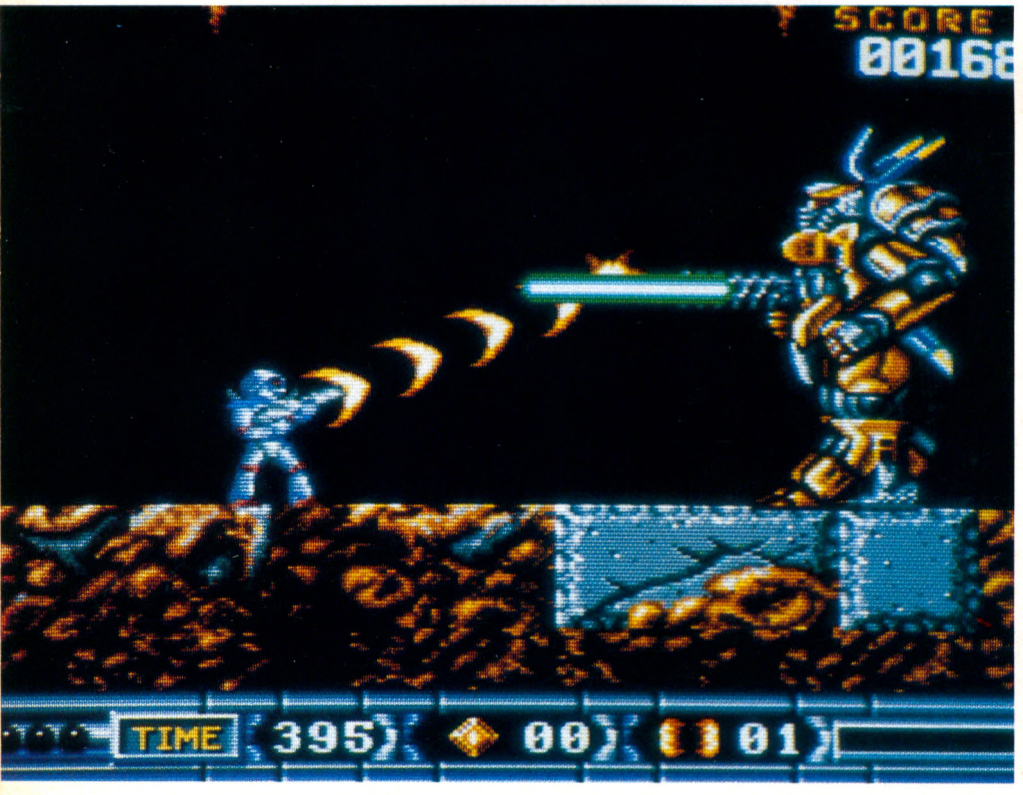
Bref, pas de grands changements, si ce n'est une séquence où notre Rambo de l'espace empruntera un vaisseau spatial pour mieux continuer le carnage. Une excellente jouabilité, un nombre invraisemblable de bonus, une surface de jeu immense, des dizaines d'itinéraires possibles (faites un plan si vous ne voulez pas devenir crazdingue !), des passages secrets et des bonus planqués dans tous les coins... Tous les ingrédients se trouvent réunis pour nous offrir un jeu de castagne d'une qualité à laquelle seule les consoles nous avaient habitués jusqu'ici... Et pour ne pas faillir à la sempiternelle tradition nippone (ni mauvaise d'ailleurs, le pire étant l'ennemi de l'infâme...), de gros méchants vous attendent impatiemment à la fin de chaque niveau.



A propos, un tuyau en passant : n'hésitez pas à grimper sur la mitraillette du premier pour mieux le canarder, et visez droit dans la tronche du second.

Pour le reste, on vous fait confiance et on vous dit à la prochaine fois...

Disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement disponible pour Atari ST, Amstrad CPC, C64 et Spectrum. **M.L.**



WARLOCK

Eh oui ! *Druid* et sa séquelle *Enlightenment*:, voilà deux softs qui ne brillaient pas spécialement par l'originalité... Pourtant, les programmeurs ont décidé malgré tout de nous sortir une troisième mouture de ce jeu d'aventure/action, persistant ainsi avec obstination dans leur erreur.

Le titre aurait donc pu être *Entêtement* (perseverare diabolicum), mais ils ont préféré appeler ça *Warlock*,

ICE HOCKEY

Réalisé honnêtement mais sans génie, *Ice Hockey* a toutes les allures d'un logiciel très moyen. Son nom tient probablement au fait qu'il laisse le joueur de glace et que se dissimule un hic.

Les graphismes un peu tristes ne procurent aucun effet de brillance à la patinoire et les couleurs des maillots et équipements, choisies en dépit du bon sens, rendent la moindre mêlée confuse... Musique de présentation digitalisée et guillerette, voix du speaker commentant les fins de matches (elle aussi digitalisée) bien rendue - mais bruitages du jeu d'une pauvreté rappelant le pire des shoot'em up sur 8 bits (et encore !), voilà qui se révèle réellement déplaisant...

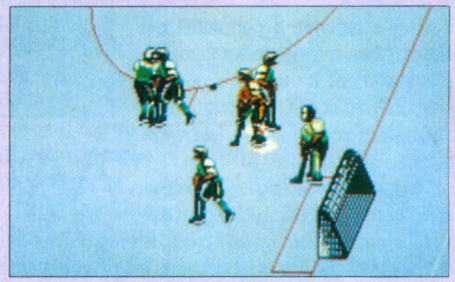
Seule particularité intéressante à mettre au crédit de ce logiciel, seule pièce à inclure au dossier de la défense serait-on tenté de dire : les déplacements et animations, assez fluides, défilent relativement vite. Et autre caractéristique plutôt sympathique, les différentes rencontres interligues s'y trouvent bien gérées. En cours de jeu, on peut ainsi monter de division en division et rencontrer des adversaires appartenant à différentes associations.

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

A ce propos, signalons la possibilité de régler la tactique des adversaires (défense, attaque etc.), ainsi que les évolutions du gardien. Pour le reste, il s'agit de récupérer le palet à l'aide du joueur le plus proche (auquel l'ordinateur donne alors la main) et de marquer des buts.

Ice Hockey ne donne pas précisément envie de jouer les prolongations. Ça tombe bien, une petite fenêtre montrant l'arbitre vient de s'ouvrir et j'ai cru avoir reconnu, au bip sortant du haut-parleur, le sifflet annonçant la fin de la rencontre...

Disquette Impulze pour Atari ST.



P.T.

allez donc savoir pourquoi !

Une fois de plus, il s'agit d'explorer différents niveaux en ouvrant des coffres qui recèlent des potions, des sorts ou des clés, tout en évitant un tas de bestioles grouillantes. Les mal finis du portraits jaillissent de partout et notre Panoramix a bien du mal à réagir à temps, avec sa demi-douzaine de sorts - adaptés à ses multiples ennemis -, chacune des touches de fonction correspondant à une magie opérative particulière. Cette option, enrichissante pour le jeu, se révèle malheureusement presque inutilisable : le temps d'identifier votre agresseur, de se souvenir de l'incantation appropriée, de lâcher le joystick pour enfoncer la touche correspondante, puis de reprendre le bâton de joie pour faire feu dans la direction adéquate, et le mage celtique a déjà depuis belle lurette rejoint Gainsbarre aux côtés du Grand Barbu, fumeur impénitent de havanes !

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●

Autre inconvénient, il arrive parfois que le brandisseur de gui rondouillard ne parvienne pas à passer entre deux arbres pourtant raisonnablement espacés... Abus de sangliers en sauce et de pâtisseries ou carence de l'animation ? Moi, je penche plutôt pour la seconde solution...

Disquette Millenium pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga et C64. M.L.

A.T.P.

(AIRLINE TRANSPORT PILOT)

Le bas d'en haut, c'est vite dit... Le soyeux frisottis des hôtesses de l'air s'ébouriffe au vent coquin des long-courriers !

Il suffit de découvrir le logo de Sublogic sur la boîte pour être aussitôt persuadé qu'*A.T.P.* ne peut être qu'une creéation de haut, très haut style...

Conçu par l'inoubliable créateur de *Flight Simulator*, LE simulateur de vol par excellence...

Jusqu'à présent, il permettait de voler sur des avions de tourisme et accessoirement sur un vieux coucou ou un chasseur. *A.T.P.*, lui, vous met carrément aux commandes d'un avion de ligne.

Comme *Flight Simulator*, ce soft se distingue par une débauche d'instruments. Il y en a tellement qu'il a fallu les répartir sur deux panneaux ! Et comme un choix vous est offert entre cinq avions, il faudra se familiariser avec chacun de leurs doubles tableaux de bord mais aussi avec leurs spécificités de vol. Un Boeing 707 ne tient en effet pas l'air de la même manière qu'un Airbus : cette complexité fait à la fois le charme et le réalisme des produits Sublogic.

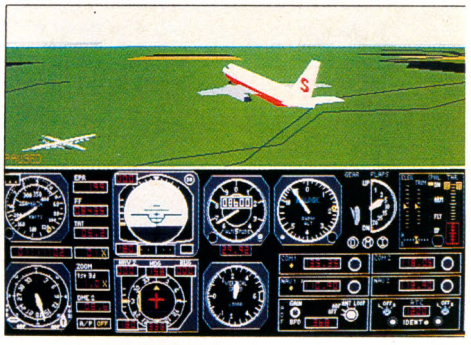
Les passionnés d'aviation et les pilotes chevronnés ne s'y trompent pas, eux qui se livrent volontiers à quelques heures de vol supplémentaires sur ces softs, de préférence avec un manche à balai Maxx entre les mains - plus vrai que nature !

Cinq avions figurent au menu. Le Boeing 737 a été choisi par défaut mais on peut lui préférer un énorme 747, un 767 ou le bimoteur turbopropulsé Shorts 360 à atterrissage et décollage courts - vous pourrez aussi disposer de l'Airbus A 320 . Comme ses évolutions bénéficient de l'assistance des ordinateurs de bord, il pose beaucoup moins de problèmes de pilotage aux débutants.

A.T.P. relie entre eux 26 aéroports des plus grandes villes américaines avec leurs hangars, les instruments d'approche et les tours de contrôle. S'y ajoutent 330 petits terrains de moindre importance mais cependant correctement équipés. La boîte du soft contient plusieurs cartes de grand format avec les couloirs aériens, les balises radio et la géographie sommaire des états survolés.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●

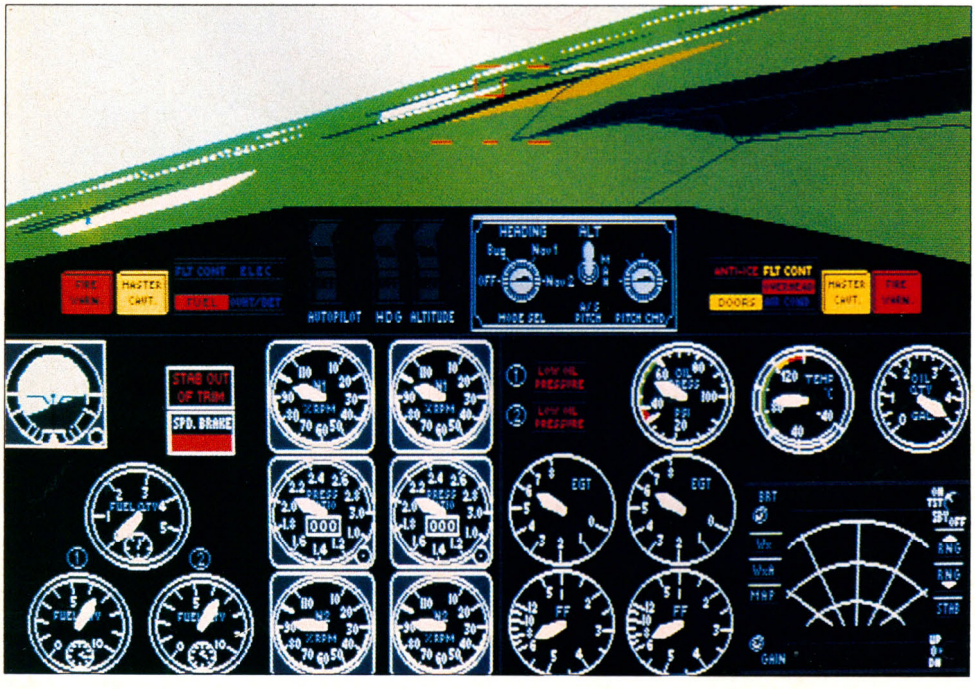


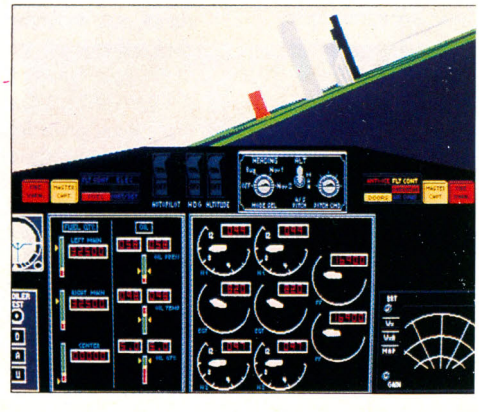
A première vue, le débutant risque d'être décontenancé par la technicité de la bête. En quoi il aurait tort car la difficulté du soft reste paramétrable, de sorte que le pilote novice découvrira au fur et à mesure le métier de pilote de ligne sans pour autant subir les avanies qu'il pouvait craindre. Pas de refus de décoller, pas de crashes horripilants, le premier enlèvement du sol se révèle bonnard en diable. Ensuite bien sûr, il faudra assumer, quitte à infliger des vrilles et des piqués aux passagers. C'est incroyable de voir comment les 350 tonnes d'un Jumbo Jet réagissent vivement à la moindre sollicitation...

En revanche, le jour où tous les instruments auront été assimilés, lorsque la navigation se fera en tenant compte des innombrables données communiquées par les balises et les aiguilleurs du ciel, le vol touchera franchement au sublime. Le réalisme d'*A.T.P.* bénéficie d'un rendu fantastique. Quarante types d'immeubles forment des villes illuminées la nuit ; autoroutes, lacs et rivières défilent sous les ailes. Le soir, le soleil se couche en temps réel. Seule entorse à la normalité, une accélération du temps a été prévue afin de raccourcir un vol long-courrier qui s'éterniserait. Les nombreux amateurs de *Flight Simulator* pourront utiliser leurs disques de région supplémentaires et atterrir à Charles-De-Gaulle s'ils le désirent ou à Londres Heathrow.

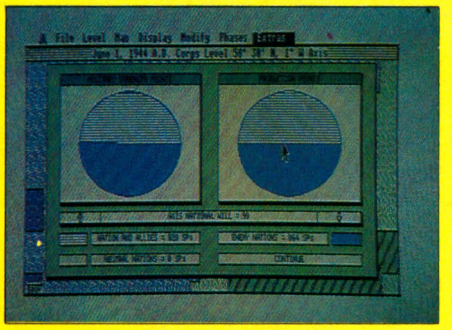
Il va sans dire qu'un PC AT 286 ou 386 se réclame d'office. Les graphismes ne souffrent pas de la résolution maximale, limitée à 640 x 350 points. Le tableau de bord se révèle en effet détaillé à souhait mais on rêve cependant à une version encore plus fouillée, en 600 x 800 points - une résolution qui désormais n'est plus exceptionnelle. Mais qu'importe : tout au long du parcours, la magie de Sublogic agit. Avec sous la main les 160 commandes recensées dans le manuel et sous les yeux manettes et voyants, le vol devient un art qui place le pilote de Sublogic loin, très loin au-dessus de la mêlée confuse des simulateurs de combat.

Deux disquettes Sublogic 3"1/2 pour PC et compatibles. **B.J.**





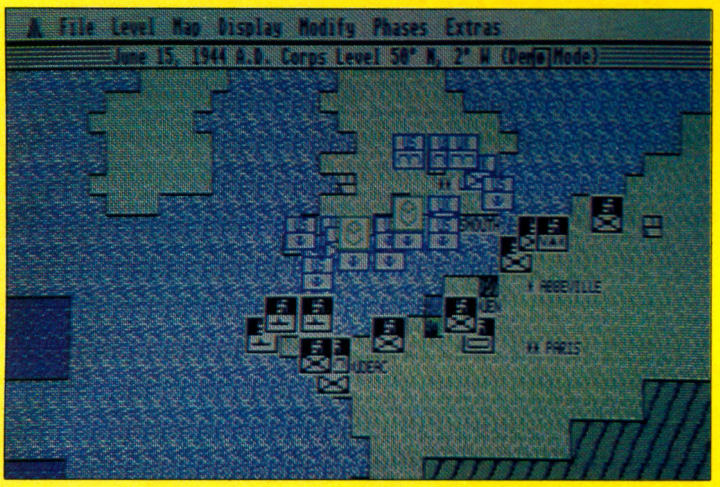
UMS 2 Nations At War



Oui, mais... Tels sont les mots qui viennent à l'esprit du joueur se trouvant nez à nez avec ce monstre qu'est *UMS 2*. On se souvient en effet qu' *UMS 1* avait déjà bénéficié d'une "suite". Avec cette nouvelle mouture, les programmeurs ont décidé de changer radicalement de genre ; plus de batailles en gros plan et fini l'affichage 3-D, la bestiole se veut le logiciel des nations en guerre !

Entendez par là qu'il s'agit d'un simulateur de combats à l'échelle d'une région, d'un pays, voire du monde. Selon la mémoire dont dispose la machine, on peut bénéficier d'un scénario pouvant mettre en confrontation jusqu'à 127 pays ! Hélas, l'ensemble est injouable, faute de pouvoir disposer - même en moyenne résolution sur Atari - d'un affichage correct. A n'en pas douter, le logiciel doit être extraordinaire sur Mac ou sur PC VGA. Et le moniteur monochrome ? En dépit de ce qui est annoncé dans la documentation, impossible de l'utiliser... Le logiciel se borne à demander de modifier le Desktop... Et si l'on insiste, on se retrouve en monochrome avec des images au format moyenne résolution couleur. Injouable !

Pourtant, *UMS 2* présente d'incontestables qualités : gestion de la météo, affichage des zones de dépression, pluviométrie , flèches indiquant le sens du vent. Tout est là, y compris la communication des températures en degrés Celsius ou Fahrenheit. Question cartes, là aussi on a le choix : côtes, voies de passage, pays, unités ou relief. Dommage que ce plaisant quadrillage destiné à donner une idée du terrain ne soit pas aussi clair que l'affichage du premier *UMS* ! Décidément très complet, le jeu possède même ce qui fait fait défaut à la plupart des wargames : une option diplomatie permet, par de nombreux paramètres, de travailler pour la paix, ou au contraire d'intriguer auprès de différents pays afin de se faire des alliés de dernière minute. Il est même prévu de lever une taxe destinée à l'effort de guerre...



Mais tout se passe trop lentement. Après avoir donné ses ordres, il faut laisser le temps au logiciel de calculer sa riposte. Une option qui agit sur le module d'intelligence artificielle du programme pourra notablement améliorer les choses, mais hélas au détriment de la complexité. Dommage, car *UMS 2* se présentait, stratégiquement parlant, comme un logiciel extraordinaire, mais dans la pratique (à moins qu'il ne soit possible, d'ici à peu, d'utiliser le monochrome), quasiment injouable sur ST sans devoir coller à l'écran comme une ventouse ou un suçoir de lépidoptère.

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●
ANIMATION : ●
SON : ●

2 disquettes Rainbird pour Atari ST. Existe aussi sur PC et compatibles, Amiga, Mac et Apple II GS.

P.T.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES "WORLD TOUR"

N'ayez crainte... Nulle intention de vous imposer le calvaire d'un test relatif à la suite rocambolesque des *Tortues Ninjas*... L'affaire qui nous occupe concerne les mioches, barbouilleurs notoires - de la graine de taggers !

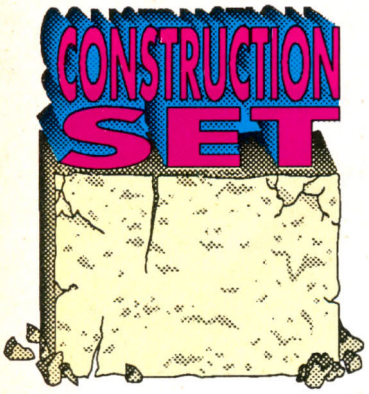
Cette version micro du "livre à colorier" de notre prime jeunesse, propose une trentaine de dessins à badigeonner, mettant en scène les lucratives mutantes en balade à travers le vaste monde. Le tramé possible et les curseurs RGB augmentent les potentialités du soft, et l'utilisation ultrasimple à base d'icônes significatives semble parfaitement adaptée à l'intellect des marmots...

Un bref résumé à l'intention des parents (ou du jeune surdoué déjà capable de lire), apportera quelque éclairage sur les monuments et les lieux rencontrés. Inutile de caresser l'espoir d'ajouter des moustaches ou des zigounettes aux Turtles. Le délire se limite au coloriage de zones, ce qui est bien dommage (en quelque sorte une injure à l'imaginaire du jeune artiste) et l'absence d'une option de sauvegarde des coloris est à déplorer (hormis sur PC et C64). Au risque d'être taxé de passéiste, j'opterai en mon âme et conscience pour l'achat d'un simple cahier et d'une boîte de crayons ou de feutres polychromes.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●

Disquette Electric Crayon DELUXE pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga, PC et compatibles, Amstrad CPC et C64.

Miss Cool



LE PROJET XXX

(EPISODE 2)

Où l'on avance un tantinet dans cette histoire sans fin.

Pour diverses raisons expliquées le mois dernier, le choix des auteurs s'est porté sur un jeu d'arcade-action dans lequel le joueur aurait à franchir des tableaux successifs regorgeant de difficultés. Ce qui fixe un cadre global à la présentation... Nous allons nous consacrer aux grandes décisions graphiques et informatiques qui accompagneront toute la suite de **Projet XXX**. Une fois ces décisions arrêtées, plus question de revenir en arrière ! C'est dire le côté fondamental des techniques présentées.

Compte tenu du nombre d'objets graphiques prévus et de leur finition, il serait impossible de réaliser *XXX* en gérant les aspects mathémathiques d'un affichage en trois dimensions (3-D). En 3-D, les ressources système des ordinateurs concernés ne permettent une vitesse acceptable qu'avec des limitations graphiques et des formes absoument géométriques.

La solution retenue consiste à gérer l'affichage et les déplacements en deux dimensions (2-D), tout en créant une impression de profondeur à l'aide d'un "système de plans à déplacements relatifs avec des effets de transparence" (sic).

Il ne suffisait pas d'y penser ! Voici donc les explications autorisées de Dominique Sablons et Raphaël Ollé Cervera, maîtres graphistes...

DE BONS PLANS !

Si vous regardez par la fenêtre d'un train qui avance parallèlement à une route, vous vous trouvez dans la situation du joueur devant son écran. Au loin, il y a le soleil, les montagnes etc., qui forment "l'arrière-plan". Beaucoup plus près, vous découvrez des arbres, la route etc.

Bref, un tout nommé "plan intermédiaire" qui constitue le décor proprement dit. C'est dans celui-ci que vous voyez rouler les voitures, paître les vaches (!?) et voler les oiseaux qui s'additionnent pour jouer le rôle du "plan sprites". Mais il peut également y avoir des objets entre le train et la route (exemple : des arbres) derrière lesquels disparaissent lesdits sprites.

Ces objets, appartenant pourtant au décor, forment (techniquement) un quatrième plan - appelé "plan virtuel".

Si par hasard les explications qui vont suivre manquaient de clarté, je suggère un trajet ferroviaire de la gare de Lyon jusqu'à Villeneuve-St-Georges - ou équivalence kilométrique.

Personnellement, j'ai compris aux alentours de la bonne station d'Alfortville !

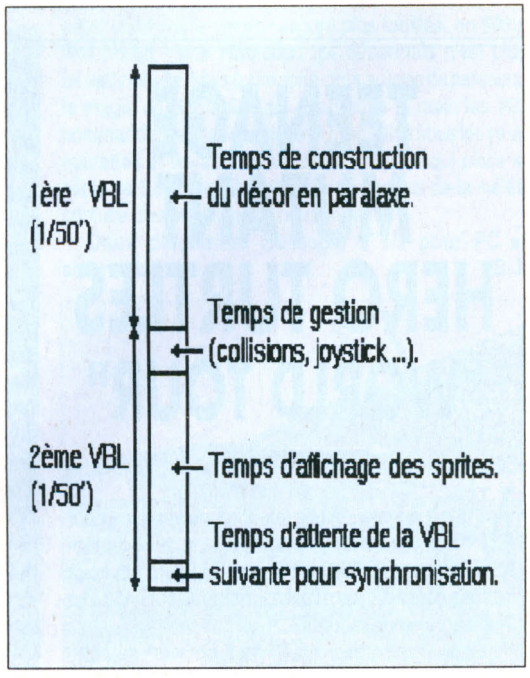
SOIGNONS LES TRAVELLINGS

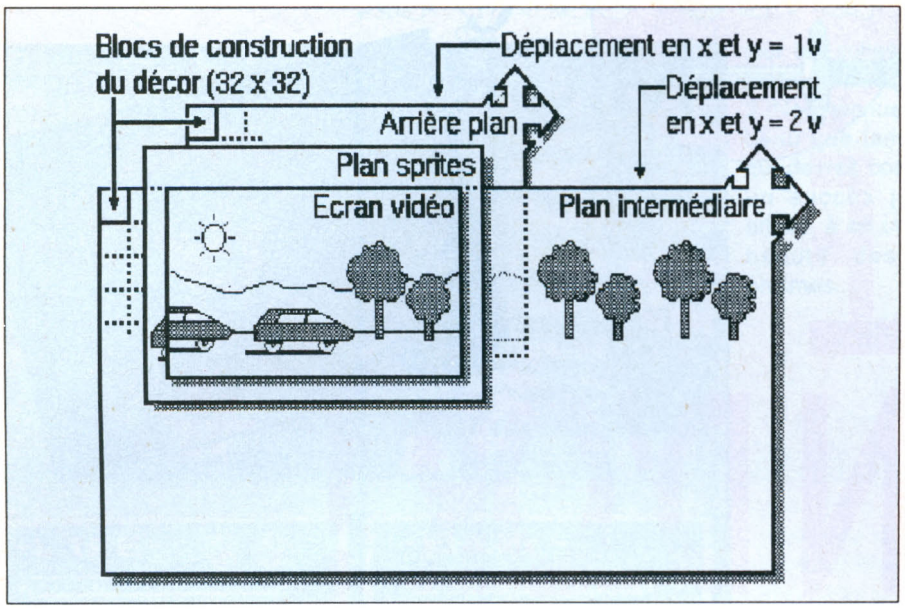
Il s'agit maintenant de respecter certaines règles afin de créer uneimpression de réalité. L'arrière-plan, éloigné, ne doit pas attirer le regard. Il est seulement là pour renforcer la profondeur et sera dessiné avec des couleurs plus ternes et des contours plus flous que les autres, qui viendront le recouvrir partiellement. Comme il est très lointain, son déplacement doit sembler lent. Désignons cette vitesse par la lettre V, qui servira de référence par la suite.

Le second plan affiché est le plan intermédiaire sur/dans lequel évolueront monstres et personnages. Sans toutefois monopoliser le regard, il sera plus net et riche en couleurs que l'arrière-plan. Puisqu'il est relativement proche, il semblera se déplacer à la vitesse **2*V**.

On affiche ensuite le plan des sprites - qui n'a pas de vitesse réelle mais donne l'impression de bouger en raison de la rapidité relative de son déplacement par rapport aux autres. C'est ce plan qui va se constituer le point de référence - en reprenant l'exemple du train, la voiture se trouve centrée si elle roule à la même vitesse que lui. Inutile de dire que les sprites vont focaliser le regard du joueur...

Cependant, par sa priorité absolue, le plan virtuel a le dernier mot : il ne s'agit en fait que de quelques éléments du décor mais qui augmentent l'effet de profondeur, tout en venant cacher tout ce qui évolue derrière. Et puisque que les sprites passent derrière, ce plan va sûrement se révéler d'une très grande proxi-





mité... Ce qui implique une vitesse environ quatre fois supérieure à celle de l'arrière-plan.

On pourrait encore insérer d'autres plans, par exemple avec les sprites, mais ce serait aux dépens des ressources de votre machine. D'ailleurs, au sujet du plan virtuel, il a été bien précisé qu'il n'entrerait en vigueur que dans des conditions très particulières. Les programmeurs veillent et justement les voilà...

NOMEN, NUMEN, LUMEN...

Si la conception reste le domaine privilégié (et le jardin secret) des graphistes, ils devront tout de même passer sous les fourches caudines des programmeurs. Leur appartient d'évaluer la "faisabilité" et par exemple de refuser d'envisager une animation selon 500 sprites en 200 millions de couleurs.

Hervé Lucchi et Richard Excoffier - j'espère ne pas massacrer leurs noms ce coup-ci... - sont soumis à deux contraintes incontournables, la vitesse et la place mémoire. Voilà un ajustement fort délicat, dans lequel ce qu'on gagne d'un côté se perd souvent de l'autre. D'après Richard, le pire serait un mauvais calcul mémoire dont la rectification prendrait un temps fou.

On peut très vite fixer la limite mémoire puisque le programme doit tourner, entre autres, sur des STF/STE munis de 512 Ko. Mais cet espace théorique se réduit à environ 450 Ko quand on réserve des zones pour l'écran et certains appels au système comme les routines de lecture/écriture sur disque.

PREPARER L'ECRAN

On sait qu'un moniteur n'affiche qu'un certain nombre d'images par seconde (en provenance de l'ordinateur) et que seule la persistance rétinienne nous empêche de les différencier. Pour simplifier, fixons cette valeur à 50 images par seconde (50 **IPS**), sachant qu'elle peut légèrement varier selon l'ordinateur et le mode graphique choisi...

L'idéal serait de présenter 50 images différentes à la seconde mais on se heurte dans ce cas à un problème de vitesse sur ST et PC - leur CPU n'étant pas secondé par un blitter efficace comme celui de l'Amiga. Vouloir travailler à 50 IPS limiterait trop la créativité dans les scrollings, le nombre de sprites etc.

En revanche, afficher moins de 16 IPS ralentirait le jeu. En effet, si à 50 IPS, l'œil trouve encore fluide le mouvement d'un sprite qui se déplace par bonds de 48 pixels, à 16 IPS, il ressent comme saccadé un déplacement de plus de 5 pixels. Un objet ne pourrait traverser horizontalement un écran de 320 pixels en moins de 4 secondes (320/5 /16). Bien que 16 IPS demeurent aux frontières des limites envisageables, le compromis retenu a été de 25 IPS. Mais il ne restera alors plus aux programmeurs qu'un vingt-cinquième de seconde pour construire une image, gérer le joystick, les collisions etc. En bref, le moniteur affichera succes-sivement deux images semblables, tandis que le programme calculera les deux suivantes.

Il reste encore des problèmes car on ne saurait aller modifier la mémoire vidéo pendant qu'elle est envoyée au moniteur. Cela provoquerait des clignotements ou/et des vibrations indésirables. Pour y parer, la technique utilisée est celle dite du "flip-flop". L'idée consiste à se réserver une zone mémoire dans laquelle on construira la future image. Une fois celle-ci achevée et les problèmes d'intendance réglés, on attend que l'ordinateur finisse d'envoyer l'image courante. Ensuite, on remplace son ancienne zone d'écran par la nouvelle et on recommence à calculer une nouvelle page !

Cette commutation doit être synchronisée avec le délai que laisse le moniteur entre deux images (retour trame). Sinon, on se retrouve confronté aux effets visuels désagréables mentionnés plus haut.

DANS LES DECORS...

Le calcul complet d'une image se révèle une opération plutôt complexe que nous ne pouvons pas détailler en une seule fois. Pour vous en donner un avant-goût, penchons-nous un peu sur la construction des décors - arrière-plan et plan intermédiaire...

Tout d'abord, il n'est pas question de les concevoir chacun de la taille de l'écran, puis de les y envoyer l'un après l'autre. L'opération serait trop coûteuse en temps et comme en mémoire.

Du point de vue de la mémoire, un calcul simple le montre puisque le graphisme du ST consomme 32 Ko. Dans toute la mémoire, il n'y aurait même pas la place pour une dizaine de couples arrière-plan/plan intermédiaire. Et cela, sans compter les autres sprites, la musique et le programme !

La méthode efficace sera de découper chacun de ces plans en carrés élémentaires de 32 x 32 pixels, occupant environ 512 octets en mémoire et de les numéroter. On pourra en outre utiliser le même carré dans des situations différentes et un plan se décrira par l'énoncé dans le bon ordre des numéros des blocs qui le composent - opération moins bien gourmande en mémoire !

Il faudra certes un grand nombre de blocs mais ils pourront se combiner pour construire un encore plus grand nombre de décors. A titre d'info, un ordre d'idées raisonnable nous conduit à proposer 256 blocs, qui occuperont 128 Ko.

Bien, une fois la question mémoire résolue, il faut passer tout de suite au problème de la vitesse en rappelant que la construction d'une image doit se faire en moins d'un vingt-cinquième de seconde.

Et si des éléments d'arrière-plan et de plan intermédiaire se recouvrent, on va passer un temps infini à dessiner quelque chose qui n'apparaîtra jamais. Il faut donc prévoir impérativement un système pour rationaliser tout cela, gérer les problèmes dus à des chevauchements ou des transparences, et ainsi de suite.

Les communications prochaines seront vouées à un examen plus fin de la gestion des décors et sprites. Vous apprendrez ainsi comment les graphistes les conçoivent et les programmeurs les affichent, puis les animent. Comptez sur nous, bourreaux de travail, pour les obliger, le clavier sous la gorge ou, à nous livrer leur premières ébauches !

Jean-Yves Trétout

HISSEZ LE PAVILLON D'OR !

Y-S III

Tous les mois se produit la même chose ! Course contre la montre, étalage des dernières news etc. Bref c'est à celui qui vous annoncera le premier des nouveautés, au vigoureux forceur de blocus qui remportera votre assentiment de haute lutte...

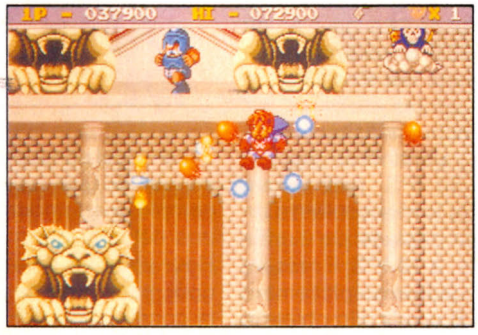
Mais lorsqu'on y regarde d'un peu plus près, on peut se poser la question suivante : à quoi ça sert ? Et aussitôt après le vide, le néant, pas une seule réponse valable ou seulement significative. Mon vénéré Maître et moi-même avons donc décidé de ne plus vous parler des nouveautés plus d'un mois à l'avance... De fait, tout ce qui vous sera présenté pour la Nec ou les autres machines (sauf la Super Famicom) devra être disponible dans notre beau pays au moment où vous - nos fidèles lecteurs - boirez de tous vos yeux ces lignes émoustillantes comme de l'eau-de-vie !

DU COTE DE CHEZ NEC

Nec, qui à l'avis de certains, semblait marquer un recul, commence en fait à disposer d'une logithèque de jeux tout aussi impressionnante que celle de la NES. Tous les mois, une dizaine de softs sortent au Japon pour cette fabuleuse machine - qui nous cachait bien des promesses. Bien sûr, la

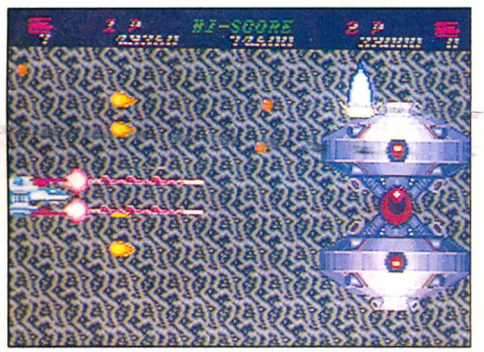
Y-S III

liste de tous ces jeux ne correspondra pas automatiquement à la nôtre, étant donné qu'un nombre important d'entre eux déroulent entièrement en nippon et sont donc de ce fait injouables pour nous. Mais quoi qu'il en soit, elle vous apparaîtra suffisamment longue (il suffit de se référer au Micro News n° 45) et ce mois-ci - sans revenir sur des softs déjà cités -, ce que nous allons vous présenter se trouve en général disponible dans les bons magasins. Commençons par Legend of Hero Tonma (IREM Corp.), un jeu de plate-forme dans lequel vous incarnez Ryutsu, un prince qui doit libérer une

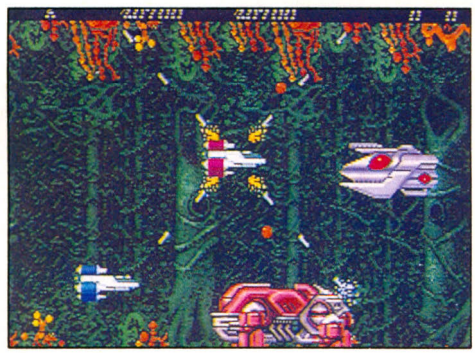


Légende of Hero Tonma

princesse - encore une belle histoire d'amour ! Episode tant attendu et troisième volet de la Dragon's Slayer Family, voilà enfin Y-S 3 (Falcom) en CD- ROM ; autre CD, Hell Fire (Toa Plan), version qui fera

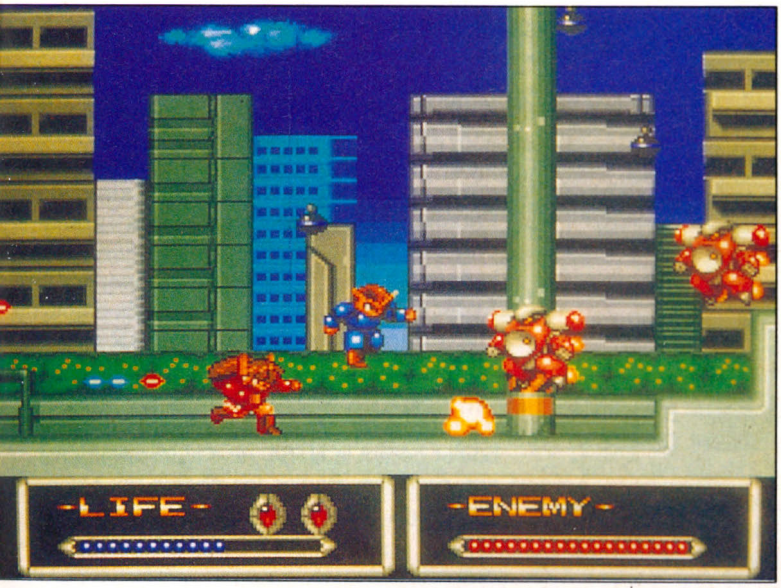


Hell Fire



Hell Fire

fureur si elle se révèle tout aussi réussie que celle de la Mega Drive - les musiques primeront certainement. Mais du nouveau, il y en a encore avec Shubibinman 2 (NCS) : cette fois interviennent deux héros, une fille et un garçon unis pour le meilleur et pour le pire. Et ce sont les fans du MSX qui vont



Shubibiman 2

jour les suites ! -, la preuve : Down Load 2 (Nec Avenue), plus beau que jamais et qui devrait connaître un succès jamais atteint, à en croire la beauté des graphismes...

Et pour clore le tout avec orgueil (pas trop tout de même), voici le magnifique 1943 (Naxat Soft), suite et fin de la saga, et quand même le troisième épisode de ces combats aériens historiques ayant pour cadre la Seconde Guerre Mondiale. A ne surtout pas manquer !

Pour le défonceurs de joypads, une information au passage : Hudson Soft vient d'en sortir un tout nouveau qui porte le nom d'Avenue Pad 3. Il dispose de trois boutons en plus du Run et du Select, et d'un sélecteur pour vous faciliter la pratique des "cheat modes". Ingénieux, non ?

NINTENDO BALANCE TOUT SUR LE TAPIS !

Rien ne doit nous échapper si nous voulons vous fournir une information complète sur ce que vous désirez avec ardeur ; et glaner des informations à droite et à gauche dans les revues étrangères devient une nécessité - encore ne faut-il ne pas commettre d'énormes bévues comme certains canards peu spécialisés ou dédiés aveuglément aux micro-ordinateurs dans le principe.

Depuis sa sortie il y a maintenant quatre mois et demi, la Super Famicom ne peut plus entièrement satisfaire son formidable appétit...

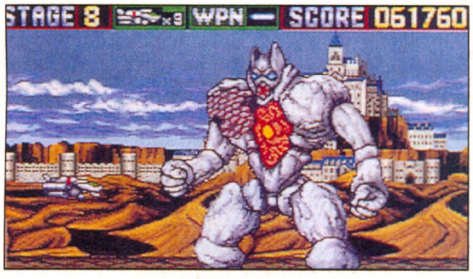
Le mois dernier, Sensei nous balançait un sacré paquet de softs à venir sur cette fabuleuse machine.

XR2

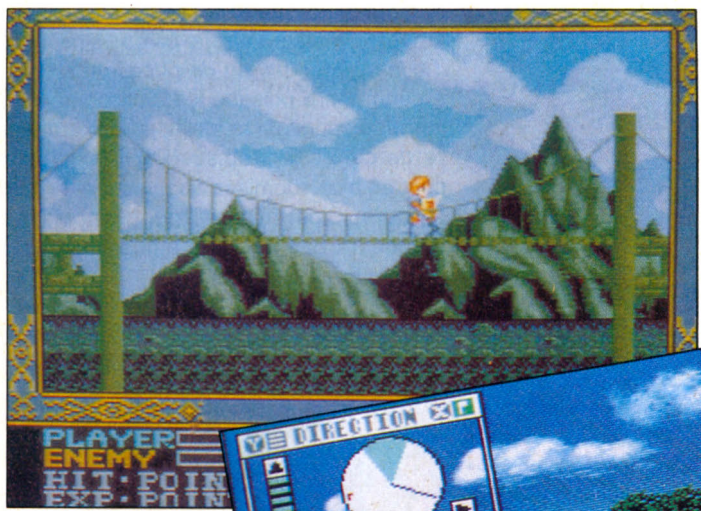
Le PAD 3

être contents, avec l'adaptation de XZR Part 2 (Telenet) en CD-ROM. Voyez messieurs, vous qui n'y croyiez plus : il suffisait d'attendre !

Comme dit si justement le Maître, on finira par croire que la Nec c'est du cinéma - bon-

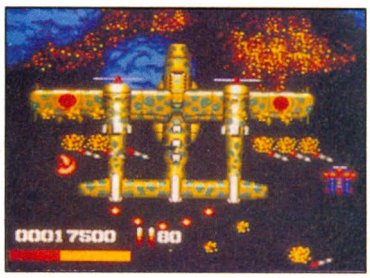


Down Load 2

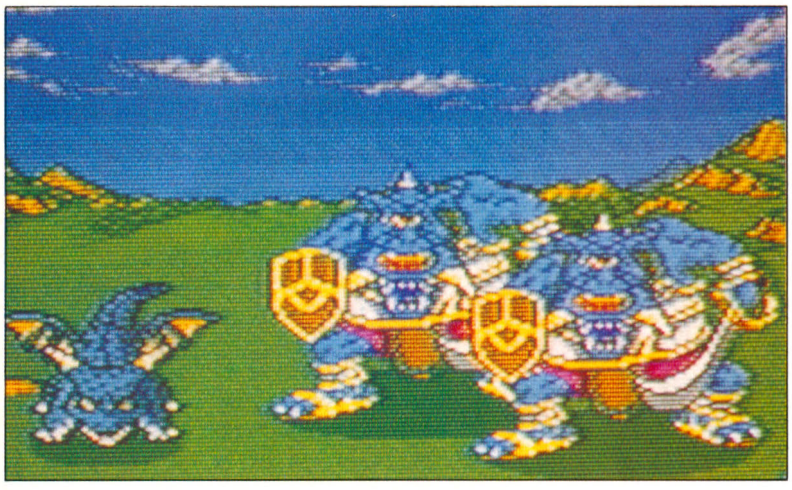


Y-S III

1943



Augustagolf



Dragon Quest 5

Super professional Base Ball

Mais on pourrait se poser une question aujourd'hui... Pourquoi si peu de jeux disponibles ? Lorsqu'on jette un œil sur les parutions destinées aux autres machines, on ne peut se garder d'un certain sentiment d'effroi - ou du moins de léger malaise. Car pendant ces deux derniers mois, il n'y a pas une seule sortie annoncée de softs qui n'ait été reculée ! Pourquoi, mais pourquoi, bon Dieu ? Malgré tout, comptez sur nous pour vous informer le plus vite possible...

On en parle et surtout on l'attend depuis longtemps sur Nec... Et pourtant il va sortir bientôt sur la Super Famicom : Y-S 3. A en croire les informations obtenues au Japon auprès de Tonkin House - l'éditeur chargé de l'adaptation par Falcom -, cette version devrait être la meilleure du point de vue de l'animation et des graphismes. Sachant que chez NEC Y-S 3 passe sur CD, il semble présomptueux de prétendre faire mieux mais seul un test nous permettra de faire la différence (sortie prévue le 15 juin). Vous voulez de l'aventure ? En voilà : Après Actraiser (véritable merveille) l'éditeur Enix nous propose le cinquième volet de la saga des Dragon Quest. Mi-arcade mi-aventure comme il se doit, les amateurs pourront s'en régaler sans limite (sortie prévue en juillet)...

T & E Soft, firme connue pour des réalisations en béton comme Laydock sur MSX2 propose le premier jeu de golf en 3-D vectorielle, assistée par un coprocesseur arithmétique de calcul (POLYSYS Integrated 3D Processor). Augusta Golf Club devrait sortir au mois d'avril et surclasser de loin Hole in One (Hal Laboratory).

Autre mouture à succès prévisible, le premier base-ball de Jaleco sortira fin mai sous le nom de Super Professional Baseball - un vrai petit bijou ! Et si je vous dis Acclaim, vous allez penser aux Anglais... et vous n'aurez pas tort car leur premier jeu contera les mésaventures de la famille Simpson - humour caustique anglo-saxon garanti.

Dernier titre ce mois-ci pour la SFX : Tibimaru Kun, un jeu de plate-forme unique en son genre puisque les déplacements de votre personnage se feront par l'intermédiaire de cartes japonaises... Vos évolutions sont en plus soumises au hasard et la chance pure. C'est mignon tout plein et ça ne manquera pas de vous amuser (sortie en septembre).

Tibimarukun

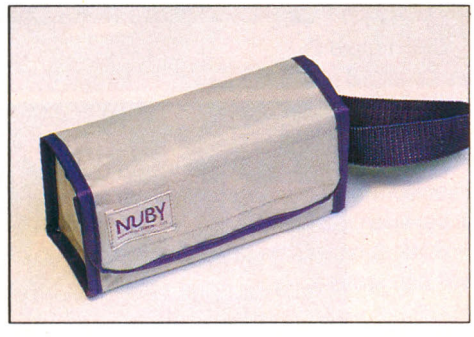
UN SYSTEME DE DEVELOPPEMENT SUR LA SUPER FAMICOM

Un clin d'œil vers Hong-Kong (à propos, regardez sur la 6 Hong Kong Connection le lundi soir à 22 heures 20, la fille qui y joue le rôle de Kelly a vraiment un cul et une frimousse à damner tous les saints du Paradis...), la ville de tous les vices - y compris celui de la micro ! Là-bas rien n'est impossible et si l'envie de développer sur la Super Famicom vous prend, pas de problème. Pour une somme allant de 2 500 à 3 000 F, vous pourrez vous y procurer un système ad hoc pour la bête. L'ensemble comprend un drive, un transcodeur et un boîtier gérant le NTSC, et d'autres éléments non précisés. Seules les photos vous donneront une idée de ce qu'il faut pour s'amuser...

System de développement super Famicom

DES ACCESSOIRES POUR LES CONSOLES...

Sacoche Megadrive - NUBY



Sacoche Nintendo Game Boy

Depuis quelque temps, de nombreux périphériques ou accessoires font leur apparition sur le marché des consoles. Guerre commerciale ou promotion frénétique autour d'un produit bien déterminé ? On n'en sait trop rien mais en tout cas ça occupe le terrain. Plusieurs fabricants ont su profiter de l'essor en cours pour proposer toutes sortes de petits gadgets convenant à telle ou telle machine.

Nintendo se présente en l'occurrence comme l'un des mieux servis en ce domaine. Mais des affairistes ingénieux (et grandement indispensables) ont pour politique de sortir le même produit pour chacune des machines - comme ça pas de jalousie enfantine et des bénéfices assurés.

Sympathique donc de pouvoir se procurer, quelle que soit votre bécane, l'accessoire souhaité. Nuby l'a bien compris, qui propose quatre modèles de sacoches (destinées à faciliter le transport des jeux) pour les machines suivantes : Sega Mega Drive, Nec Core Grafx, Nintendo NES et Game Boy.

Sacoche NEC - NUBY

Ces produits sont disponibles chez Shoot Again,145, rue de Flandre, à Paris.

UN PETIT AIR DE NEO-GEO...

Faut-il encore croire en la bonne étoile de la NEO-GEO ? Beaucoup dubitent à cause de son prix et de la douloureuse carence en matière de nouveautés. L'importateur officiel - Guillemot - se trouvait le cul entre deux chaises avec sur les bras un produit de qualité - mais extrêmement onéreux.

Aujourd'hui les zélateurs martyres de cette fabuleuse console sont récompensés de leur persévérance... Nouvelle bénie pour eux, la NEO-GEO passe désormais sous la barre des 3 000 F (2990 F pour plus d'exactitude) et de nombreux jeux comme Cyber Lip passent à 990 F, les autres se situant dans une fourchette comprise entre 1 290 F et 1 390 F. Guillemot les salue bien !

VRAI FAUX

Courez, courez la prétentaine et soignez ad hoc l'expression de vos rêves... Le Malin vous attend à sa main alors ne vous trompez pas... Black Sabbath !

1 - L'ordinateur qui a battu à plusieurs reprises Kasparov porte le nom de **Deep Throat**.

2 - Spindizzy, d'Electronic Dreams, vous narre les tribulations d'une malheureuse créature tenant à la fois du grizzly et de la raquette de ping-pong.

3 - A la suite d'un délire amoureux très british (c'est-à-dire parfaitement maîtrisé), le Major a fait boire il y a quelques mois une **infusion de tabac gris** à Rosie Zounette...

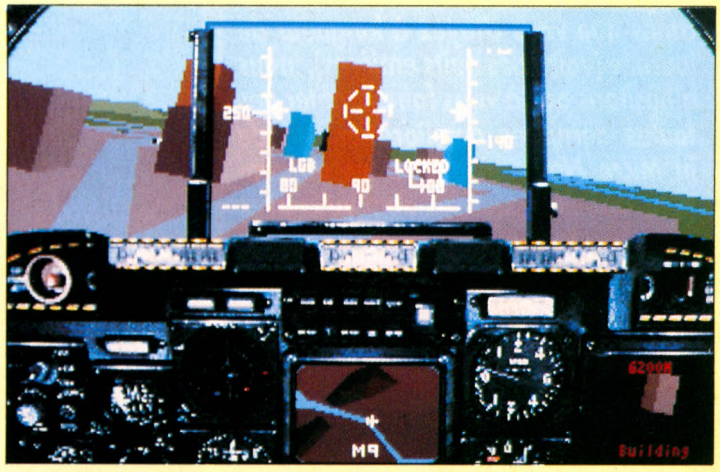
4 - La garde prétorienne de Saddam Hussein, pendant la rixe du Golfe, était équipée des **A-10 Tank Killer** qui lui avaient été vendus peu auparavant par un membre de la famille Kennedy, jaloux des biceps de Schwarzenegger.

5 - Au cœur du système de la NEO-GEO se trouve un processeur **Motorola 68000 cadencé à 12 MHz.**

6 - Un petit peu de langue : dans l'Abondos de ce mois-ci le mot **hiatus** (substantif masculin) est morphologiquement bien employé et n'entraîne donc pas l'élision de la voyelle de l'article qui le précède.

7 - Damoclès est en vente sur Terre et le roi de cette planète s'appelle Eris.

8 - Faxanadu : un roman de science-fiction écrit par Theodore Sturgeon.



Solutions page 105

TOPS & SOFTS CONSOLES

TOP MICRO NEWS — SUPER TOP

TOP MICRO NEWS — TOP

EXCELLENT

BON

MOYEN

HORREUR ABSOLUE

Ah ! Le repos du guerrier sur des consoles mignonnes, pêchues et envahissantes ! Non contents de vous offrir un Samouraï Micro d'anthologie, regorgeant d'infos délirantes sur les bécanes que vous choyez à longueur de journée (voire des nuits entières), nous n'hésitons pas à vous faire profiter des toutes dernières améliorations made in Micro News, à savoir les annotations claires et précises dont vous avez pu constater la justesse et l'efficacité chez vos (très) petits camarades micro. Ça bouge au pays des consoles... Une trentaine de tests vous attendent dans les pages qui suivent, tous plus géants les uns que ceux des autres (et je ne cite personne).
Savourez-les sans modération... Et faites-nous part ensuite de vos observations. Toujours à votre service !

PANZA KICK BOXING

Forza Panza !
Et cassez tout sans appréhension : on ne risque pas de vous rendre la monnaie de vos coups...

Sortie il n'y pas si longtemps temps sur Amiga et Atari ST, cette superbe simulation de boxe thaïlandaise n'a toujours pas trouvé d'égale dans son créneau. Récompensée également aux 4 d'Or pour le plus grand plaisir de tous, cet exutoire à tous les stress de la vie moderne vient une fois de plus de trouver sa place sur une autre machine. On l'annonçait comme la surprise de l'année - eh bien on n'avait pas tort du tout...

Tout aussi bien réussie que les précédentes, la version GX 4000 pourrait sans problème occuper la plus haute marche du podium et voir dérouler pour elle le tapis rouge. En matière de sport sur micro, on connaissait déjà un autre must : *Tennis Cup 2* - merci Loriciel !

Vous devrez, durant des combats d'entraînement, acquérir un certain nombre de points de force, de vitalité et d'expérience, qui vous amèneront à la séquence "Match", où vous vous retrouverez opposé à huit ad-

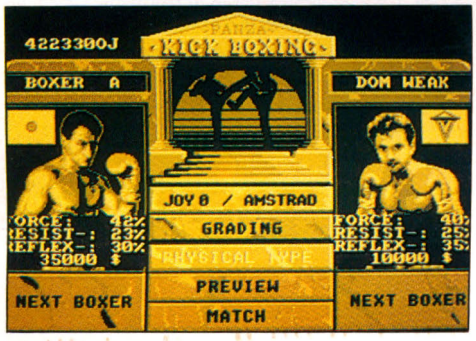
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●

superman de service (comme ceux qui sévissent la plupart du temps sur grand écran), si vous parvenez à remporter tous les combats, vous pourrez vraiment vous considérer comme un champion toutes catégories (toutes proportions gardées, évidemment !). Et chaque partie peut être sauvegardée au moyen de codes - ce qui se révèle très pratique, surtout lorsque l'on en arrive par exemple au quatrième boxeur.

Voilà enfin une adaptation digne de ce nom, que ce soit en matière de graphismes ou de couleurs, et dont les sons valent presque ceux d'une version 16 bits... Impératif et compensatoire pour les possesseurs de GX 4000 !

Cartouche Loriciel pour la console Amstrad GX 4000. S.A.

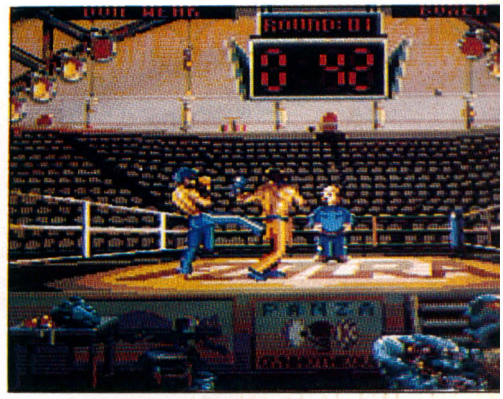


versaires, plus ou moins costauds - et cela dans un ordre évidemment croissant.

Mais attention : à l'encontre de ce qui se passe dans les versions micro, il n'existe pas de pur mode d'entraînement, comme celui qui vous permettait sur les autres machines de développer votre force, votre vitesse etc. dans une sorte de longue préparation à la Rocky Balboa...

La possibilité de jouer à deux rend *Panza Kick Boxing* attrayant en diable et la diversité des coups fera trembler toutes vos extrémités... Dix-huit techniques sont disponibles et toutes appartiennent au célèbre kick-boxeur...

D'autre part et sans faire référence à un quelconque



1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. : 61.23.48.02
AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA, NEC et NINTENDO

VENTE ET ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....

CI-JOINT MON REGLEMENT	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CONTRE ☐ REMBOURS. (+30F)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Téléphoner pour les disponibilités frais de port+15F (pour les achats seulement)

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

SEGA

16 BITS

299 F
ALEX KIDD
RAMBO 3
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

369 F
BASEBALL
BASKETBALL
COLUMNS
CYBERBALL
E SWAT
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
HERZOG SWEI
LAST BATTLE
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
TECHNOCOP
THUNDER FORCE 2
TRUXTON

449 F
BATTLE SQUADRON
BUDOKAN
GHOULS & GHOSTS
GOLF
POPULOUS
SUPER MONACO GP

599 F
PHANTASY STAR II
SWORD OF VERMILLON

8 BITS

285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
SCRAMBLE SPIRITS
WANTED

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT
BATTLE OUT UN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
FIRE AND FORGET 2
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
WORLD GAMES
VIGILANTE
WONDERBOY 3

NOUVEAUTES 8 BITS

329 F
COLUMNS
ESWAT
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GHOULS & GHOSTS
MICKEY MOUSE
MOONWALKER
PARLOUR GAMES
SHINOBI 2
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
ULTIMA 4
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
ALPHA MISSION
GHOST & GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GAL'CTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
KING NEPTUNE
LIFE FORCE
MASTER CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P'RAKIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBODEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
TEENAGE MUTAN TURTLES
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
BATMAN
LEGEND DE ZEIDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2

NEC

299 F
BEACH VOLEY
LODE RUNNER
XEVIOUS

349 F
AFTER BURNER 2
BOMBER MAN
CHAMP. WRESTLER
DEVIL CRUSH
DIE HERO
DOWN LOAD
F-1 CIRCUS
FINAL BLASTER
FORMATION SOCCER
GONOCA SPEED
HELL EXPLORER
KLAX
MOMO SHOW
NINJA SPIRIT
OPERATION WOLF
OUT RUN
PC KID
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
SUPER FOOLISHMAN
SUPER STAR SOLDIER
SUPER VOLLEY BALL
THUNDERBLADE
WORLD COURT TENNIS
ZIPANG

399 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
NEW ZEALAND STORY
P 47
R-TYPE
SIDE ARMS
SG DARIUS
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NOUVEAUTES
AERO BLASTER
CRAZY CAR
FINAL MATCH TEN.
HURRICANE
JACKY CHAN
SPINDAIR
VIOLENT SOLDIER

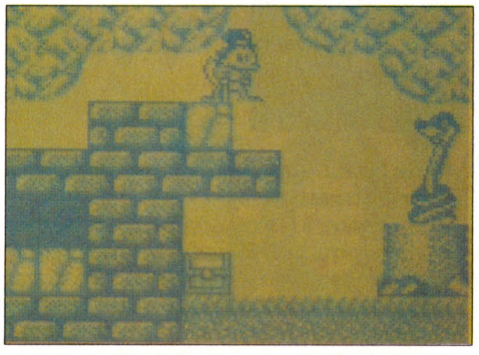
GAME BOY... NOUS CONSULTER

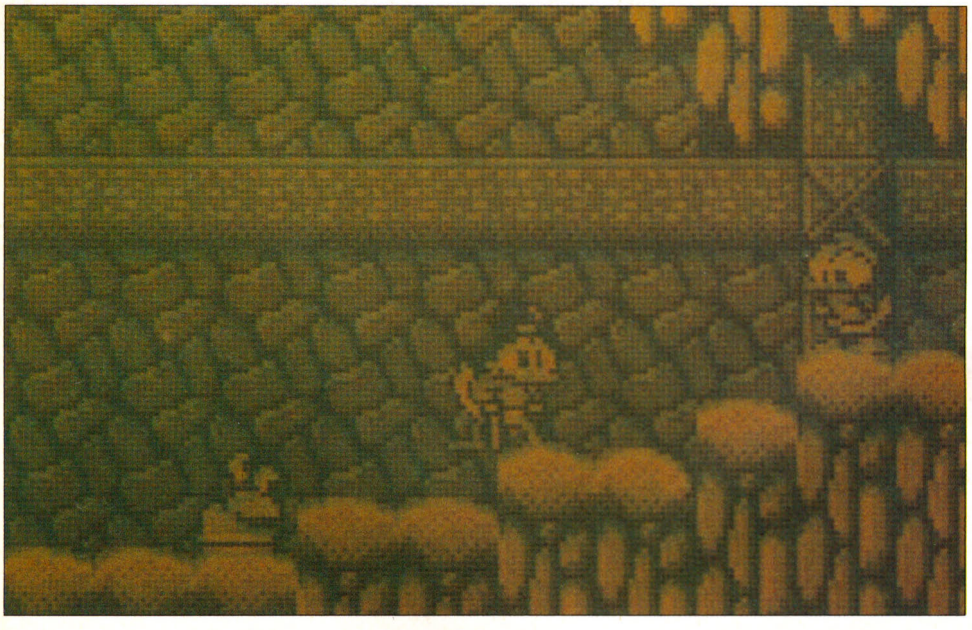
DUCK TALES

Un Shylock à col vert doté de palmes insatiables cherche fortune avec mauvais cœur.

"Aaargh ! Que c'est bon oui, oui encore ! J'en veux encore..."
Ouille, ça devient grave... Plus ça va et plus je me pose des questions sur l'état de Momo, surtout quand on lui annonce la survenue d'un nouveau titre Capcom. *Duck Tales* ne pouvait échapper au regard lubrique et tendancieux de notre pauvre collègue. Mais laissons-le dans son coin, comme ça on aura la paix (à défaut de paie consistante).

Ce soft reprend les folles mésaventures du célèbre grippe-sou, connu des petits et des grands pour son avarice sordide - on ne peut pas faire pire que cela -, qui s'en va le bec avide à la recherche de trésors enfouis on ne sait où, en des lieux engendrant parfois la sinistrose.





Présenté comme un jeu de plate-forme, il est marqué de l'empreinte que laisse généralement le géant Capcom dans les esprits les plus exigeants. Mignon tout plein (avec de l'humour à ne plus savoir qu'en faire), il vous convie à rejoindre la ribambelle des Picsou, Donald et autres neveux coquins chers à Walt Disney. L'action menée par le joueur (Onc' Picsou en l'occurrence) a pour finalité d'éviter toutes sortes d'animaux éperdus qui vous mettront bien souvent des bâtons dans les cannes. Seul moyen pour l'ansérídé économe d'échapper aux grosses bébêtes : sa canne qui se transforme illico en une catapulte de première bourre au moment ad hoc. Une fois que tous les trésors ont été glanés, on peut passer à la région suivante (quatre régions au total dont les chaînes himalayennes, l'Amazonie etc.).

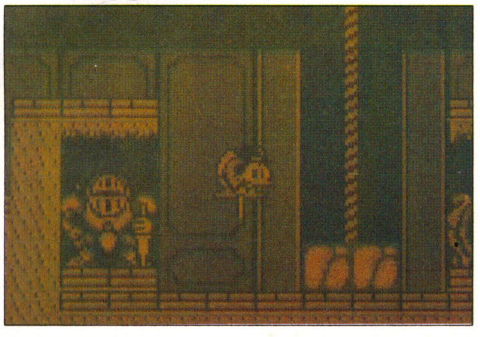
Mais attention aux nombreux pièges disséminés un peu partout, gare aux chutes malencontreuses, souvent fatales, et irrémédiablement... comiques !

Musicalement, un carton et graphiquement - je ne vous dis pas ! A partir du moment où on sait qu'il y a Capcom derrière, je peux vous assurer qu'on doit acheter les yeux fermés. Une merveille !

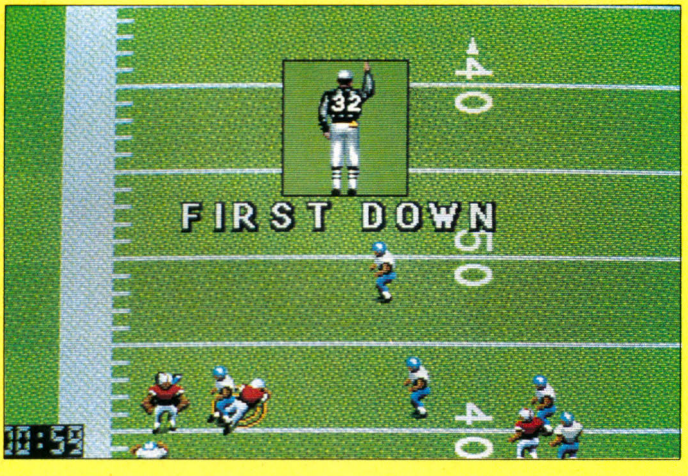
Cartouche Capcom pour la console Nintendo Game Boy. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●



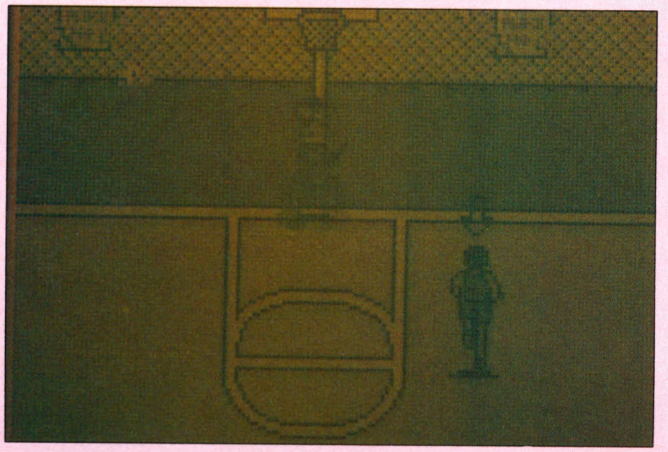
JOE MONTANA FOOTBALL



Dans un contexte sportif et plus particulièrement dans le monde du football américain, *John Madden American Football*, créé par Electronic Arts, se présentait comme une simulation megadrivienne absolument magnifique. Non que

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

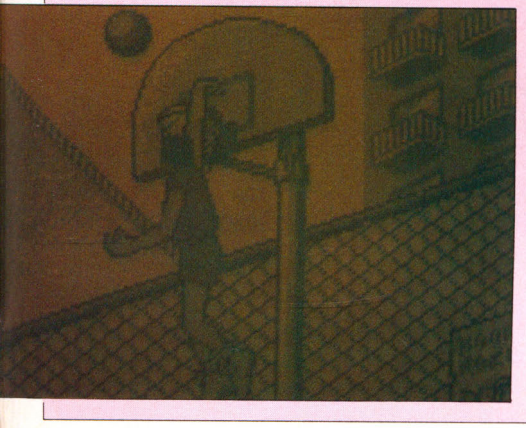
IN YOUR FACE



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Vlan dans ta gueule ! Traduction de Momo et qui pour une fois touche au vif du sujet. Mais trêve de trisomie comparée : jusqu'ici il n'existait pas le moindre jeu de basket sur Game Boy mais grâce à *In Your Face*, les paniers percés auront quelque chose à mettre dans leur escarcelle...

Mais attention, malgré la présence d'un certain nombre de paramètres, il n'est semble-t-il pas possible de jouer en équipe - mais uniquement à deux. (Vous et un adversaire - un peu comme si vous faisiez uniquement du un-contre-un.)



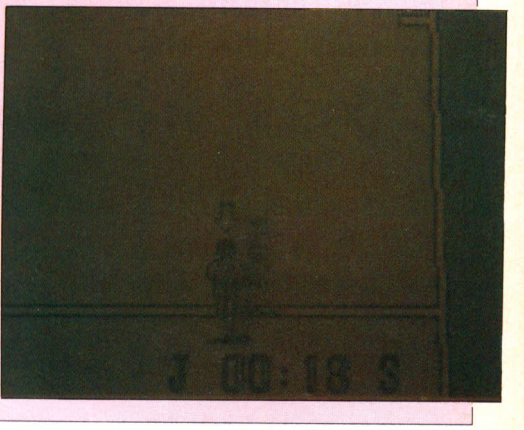
Côté rendu réaliste, au moment où l'un des deux basketteurs marque un point, un petit dessin animé fait son apparition sur l'écran. Tout comme dans *Super Real Basketball* sur Sega Mega Drive et Nec PC Engine...

Les animations valent le coup d'œil et méritent vraiment que l'on se décarcasse pour marquer un maximum de points. Les déplacements, étant donné que l'écran ne couvre pas la totalité du terrain de jeu, se font selon un scrolling qui fait office de caméra et permet de suivre la progression des deux sportifs - en perpétuel mouvement !

Une réalisation sympa à ne pas négliger.

Cartouche Jaleco pour la console Nintendo Game Boy.

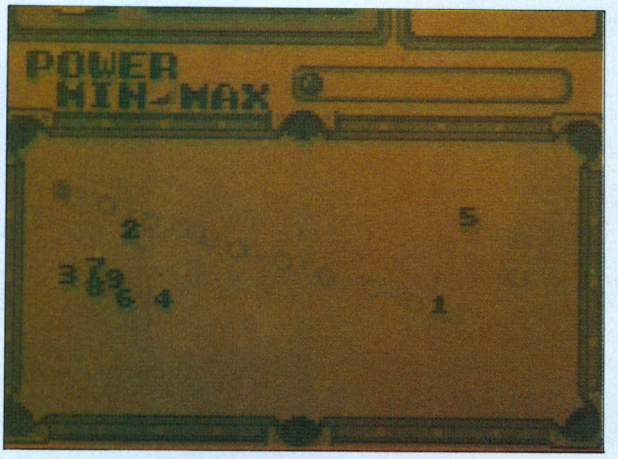
S.A.



SIDE POCKET

Avec le nombre croissant des simulations sur la console Game Boy, on n'aura plus besoin d'aller pratiquer une quelconque activité au-dehors (comme disait déjà je ne sais plus qui : "Pourquoi sortir quand on peut rester chez soi au lit en buvant de la bière ?"). Mais que voulez-vous, la micro a ses exigences et nous sommes ses prophètes...

C'est Data East qui signe ce billard. *Side Pocket* se situe dans la tranche des petits jeux qui ne payent pas de mine - simple d'utilisation et pas suffisamment précis parce que la fenêtre présentant le champ d'action se révèle par trop réduite. Il aurait fallu que les programmeurs diminuent un peu le tableau de bord mais quand on se contente de vœux pieux, on finit par livrer de la chaux au docteur Petiot.



INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Deux types de jeux peuvent y être pratiqués, le traditionnel billard américain à neuf boules et le Side Pocket.

Nous nous pencherons de préférence sur ce dernier, beaucoup plus amusant. Outre l'option deux joueurs, lorsqu'on choisit le mode "Side Pocket", on participe à un tournoi dans lequel, selon le nombre de points défini, le joueur dispose d'un certain nombre de coups (quinze au total) pour mettre toutes les boules dans les trous (quel impact dans la libido de Momo !). Enfin deux mélodies très entraînantes et créatrices d'atmosphère vous accompagneront pendant les parties.

Ah que les queues de plusieurs yards dans le bill !

Cartouche Data East pour la console portable Game Boy.

S.A.

Joe Montana Football soit dépourvu d'intérêt, ce qui serait faire preuve d'une mauvaise foi révoltante, au vu des fondamentaux qui y figurent et des graphismes, qui ne sont ne sont pas à foutre à la bellepou !

Mais il ne mérite pas les mêmes égards : en effet la zizique (les bruitages) déconne dans les grandes largeurs et la jouabilité se révèle plutôt mauvaise - en un mot ça n'accroche pas.

Chrono en main, j'ai passé quatre fois plus de temps sur *John Madden*, abordable par tous et qui ne vous impose pas à tout instant les techniques les plus élaborées des vrais pros. Alors pourquoi se faire chier avec *Joe Montana Football* ?

Cartouche Genesis pour les consoles Sega Mega Drive européenne et japonaise.

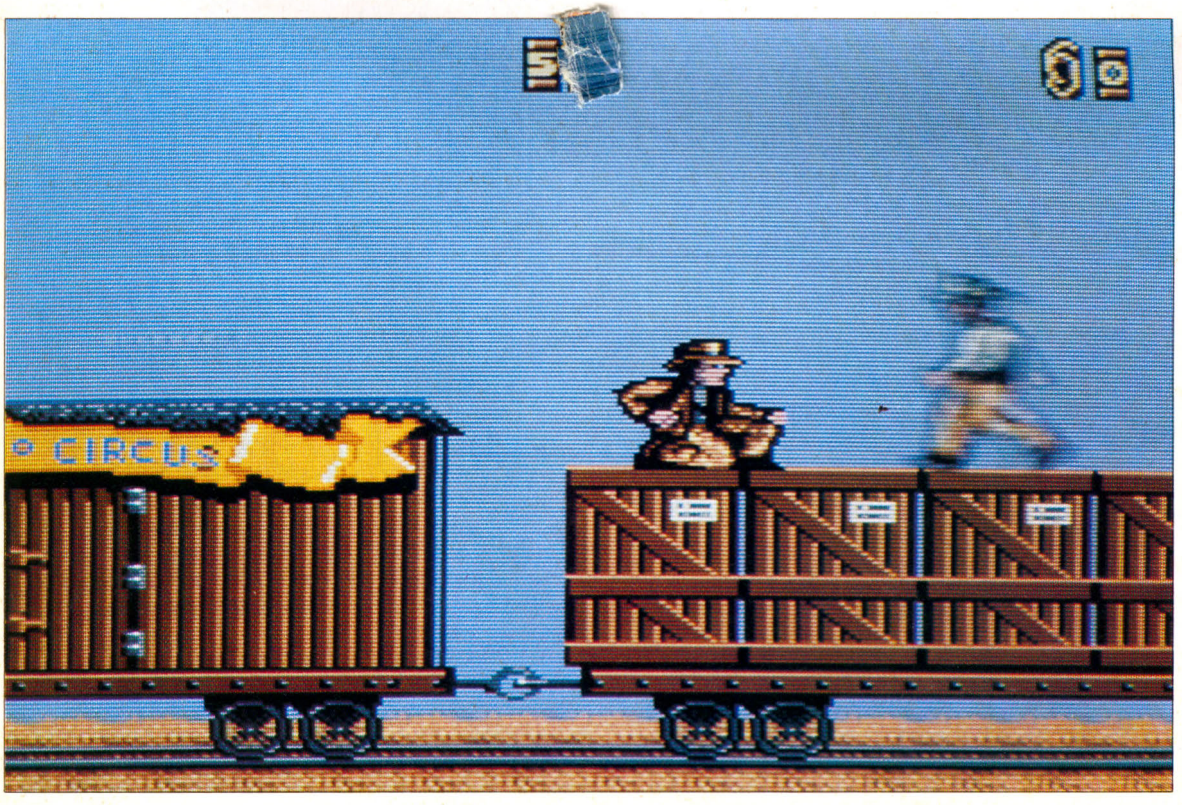
H.U

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Les nazis voyaient un rapport certain entre le Graal et les Cathares. Indy va remettre les sabliers dans le "sens de l'Histoire" !

Un film : un jeu - cursus devenu traditionnel pour bien des productions George Lucas -, voici pour la Master System et dans la série US Gold *Indiana Jones et la dernière croisade.* (On pourrait d'autant mieux vous en parler si on avait tous ici vu le film... Heureusement que non - l'appréciation en deviendra des plus objectives.)

A peine remis de ses émotions, Indy va devoir repartir au massacre, en quête du Graal (qui est, selon les historiens et autres mythologues une coupe d'émeraude où Joseph d'Arimathie aurait recueilli quelques gouttes du sang du Christ pendant la Passion - et non du beaujolais nouveau, hein, Momo !). Notre fringant Dr Jones, beau, intelligent et pas trop pourri physiquement, va devoir non seulement délivrer son père détenu par d'infâmes nazillons, mais de plus leur arracher le Graal, tout en évitant de se faire massacrer par des Turcs redoutables à la solde des Frisés.



L'aspect confus du scénario ne doit pas vous faire peur car la profusion d'ordures acharnées à la perte d'Indy et la foultitude de houris et de salopes averties qui ne demandent qu'à le faire jouir jusqu'à l'apoplexie, vous permettront de savoir où envoyer la purée. Imaginez la galère pour cet homme, un vrai de vrai, un tatoué raphaélite. Qu'on s'éclate ou qu'on balance la purée, c'est du kif !

The Last Crusade comporte six stages retraçant les scènes les plus importantes du film. La première se déroule dans des grottes bourrées de pièges et de chausse-trapes et comme si ça ne suffisait pas, quelques pelardos armés de flingues vous tireront comme un lapin. Sans biscuit c'est vraiment pas évident de s'en sortir, surtout qu'au bout de deux rafales on tombe raide

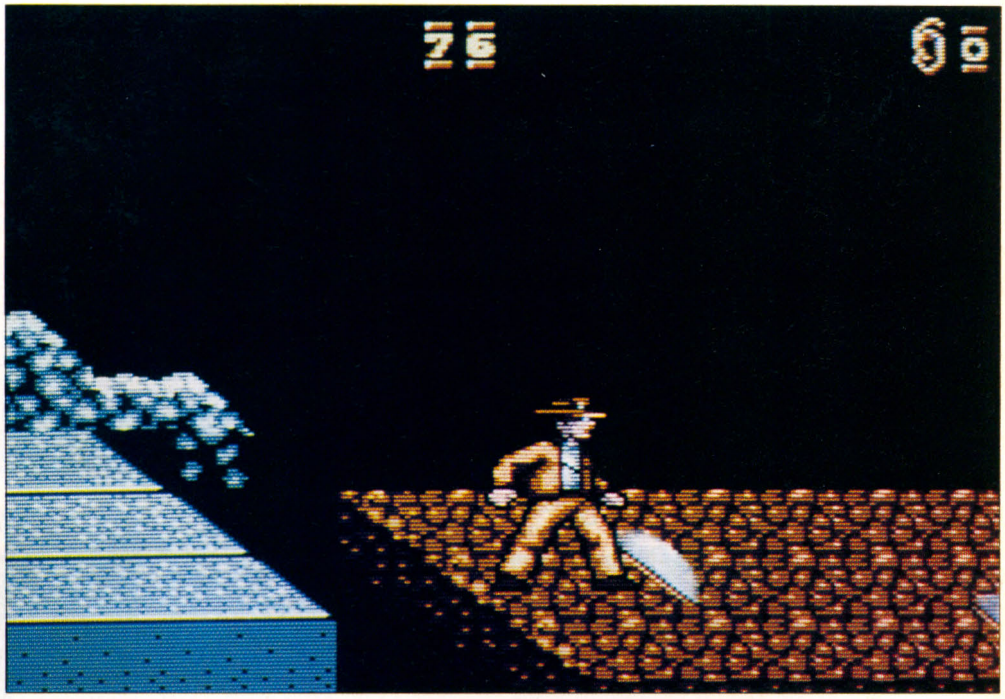
mort comme foudroyé par une tarentule... De fil en aiguille vous traverserez les salles d'une forteresse, et emprunterez un petit train souterrain pour finalement aboutir dans les salles du temple oublié, où jadis des Croisés avaient abandonné l'un des leurs en compagnie du mystique talisman. Que d'aventure(s) en perspective ! Animations coolos, graphismes sauce Lucas à exorbiter un myope au bord de la cataracte, mais fuck la zizique (vraiment !) et surtout la maniabilité - franchement nulle à en chier comme un Russe ! On ne peut pas tout avoir, même sur la Master System...

Si le cœur vous en dit et si vous n'avez pas froid au yeux, procurez-vous tout de même cette nouvelle mouture des tribulations d'Indiana J...

Cartou... Gold pour ... sole Sega Master System. S.A.

TOP MICRO NEWS

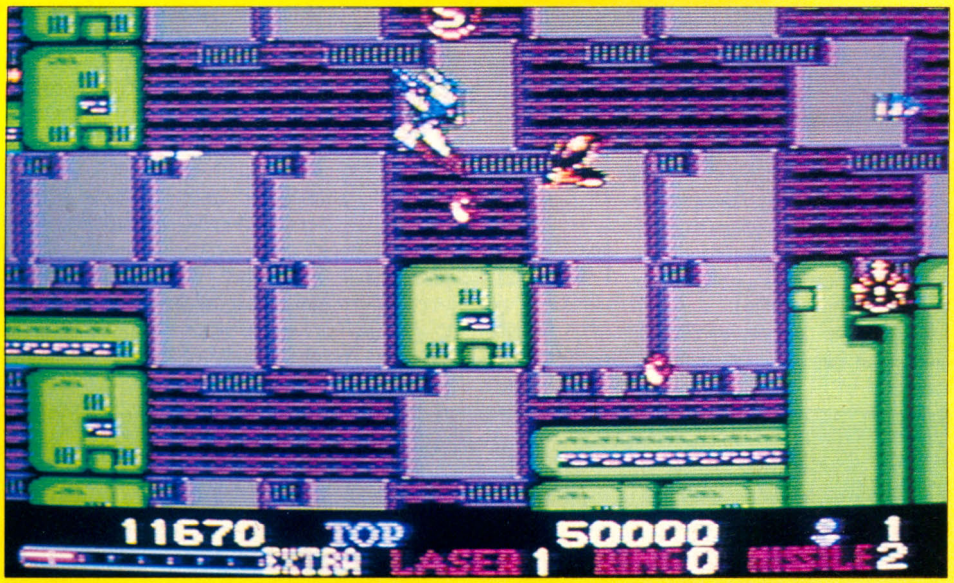
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●



BURAI FIGHTER

Enfin un nouveau shoot'em up pour Game Boy : on va enfin pouvoir laisser refroidir *Nemesis*. Le scénario se révèle malheureusement des plus classiques puisqu'il s'agit de détruire tout ce qui bouge (original, non ?). Votre robot peut tirer dans huit directions (pas évident à maîtriser au début) et c'est tant mieux car le niveau de difficulté pète assez haut. Quant aux options, classiques et assez nombreuses dans un certain niveau, dommage que les capsules qui permettent de les choisir apparaissent si peu lisibles...

Les ennemis sont agressifs et précis mais apparemment cela ne suffisait pas, puisque Taito a ajouté un scrolling multidirectionnel qui change de sens et de vitesse sans prévenir - émotions fortes garanties ! Quand on ne se heurte pas à un ennemi, c'est une paroi qui vous embrasse, ce dont on se passerait volontiers.. Méfiez-vous également des gros pourceaux, qui ne vont pas être toujours toujours ceux de fin de niveau : en effet on croit que le level se termine, alors que le pire reste à venir ! Là encore, bonjour le stress... Heureusement, il existe différents niveaux de difficulté, ainsi que des codes vous laissant tout loisir de reprendre au début du tableau où vous avez misérablement échoué.

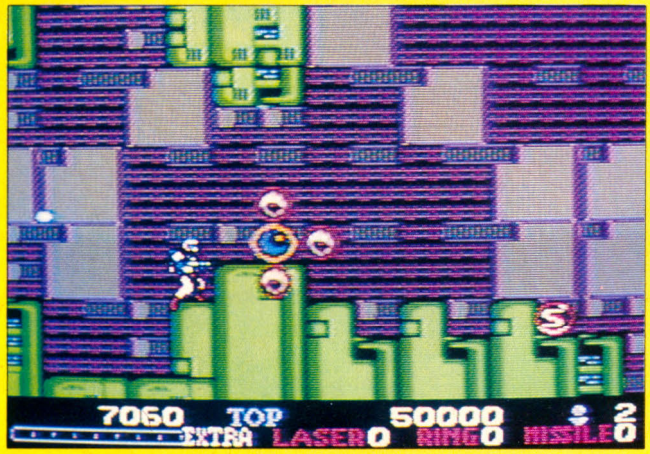


Les scrollings donc et les animations ne souffrent aucun reproche, il en va de même pour les effets sonores, qui exploitent à merveille la stéréo. Techniquement, c'est donc du tout meilleur...

Un jeu a réserver aux pros et aux suicidaires, si vous choisissez le niveau "Ace"...

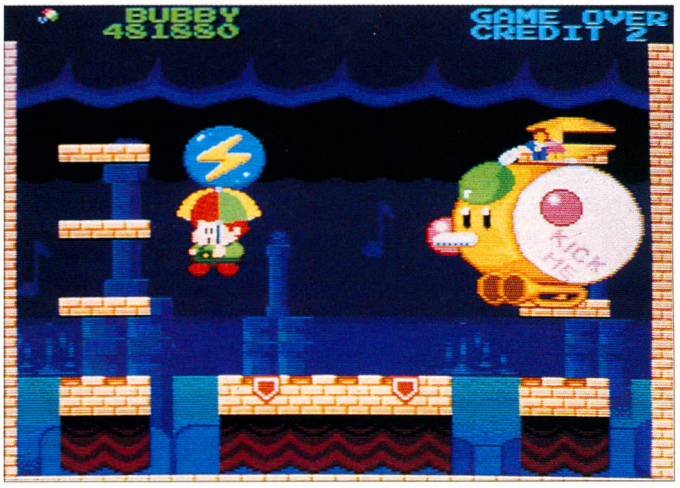
Cartouche Taito pour la console portable Game Boy.

F.M.



INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

PARASOL STAR



Guilleret, guilleri ! Un bout de chemin avec le nabot bien-aimé et les extraterrestres mangent la fleur de Fomalhaut par la racine.

Descendant direct de la famille des *Bubble Bobble*, ce nouveau jeu de Taito n'a rien à envier à ses prédécesseurs. Et Dieu sait pourtant si la sainte famille en a engendré, des rejetons... Après *Bubble Bobble 1* et *2*, *Rainbow Islands* et *Dondokodon*, voici donc *Parasol Star* ! Dépositaire d'un parapluie magique, notre sympathique petit bonhomme (aidé de son ami) doit - après avoir reçu l'appel de détresse lancé par l'une des sept planètes de son système - sauver ledit corps céleste des griffes d'affreux maniaques intercosmiques venus exercer leurs talents de conquérants spoliateurs.

Evidemment (leitmotiv de circonstance) il va falloir engager une rude bataille et ça sera sacrément coton.

L'action menée par le (ou les - deux simultanément) joueur(s) se révèle assez simple : il suffit, à l'aide de son parapluie, de frapper les monstres ou les objets envoûtés pour les paralyser, ce qui permet, lorsqu'on assène un deuxième coup, de transformer le mal fini en sucette ou en gâteau - voire en fruit tout ce qu'il y a de savoureux...

Une fois que toutes les bébêtes ont rejoint le paradis des trisomiques, on se retrouve propulsé au stage suivant. Tous les niveaux d'ailleurs disposent de bonus qui, en fonction du scénario en cours, apparaissent ou n'apparaissent pas. Il existe au total sept mondes à libérer et chacun d'entre eux inclut ce même nombre de stages, au terme desquels il sera nécessaire d'affronter le traditionnel monstre de fin en utilisant diverses armes.

Par exemple pour le premier, qui se présente sous l'allure débonnaire d'une grosse caisse, il faudra ramasser une petite bouteille renfermant des éclairs, propices à l'anéantissement du titan cauchemardesque. La difficulté, qui augmente progressivement, rend ainsi le soft agréable à jouer et y passer plusieurs heures ne constituera pas, à vrai dire, une rareté comportementale.

Mieux que la lumière bleue de Rambo et plus cool que les émissions de Dorothée, *Parasol Star* est vraiment craquant et mignon à souhait !

Carte Taito (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●●

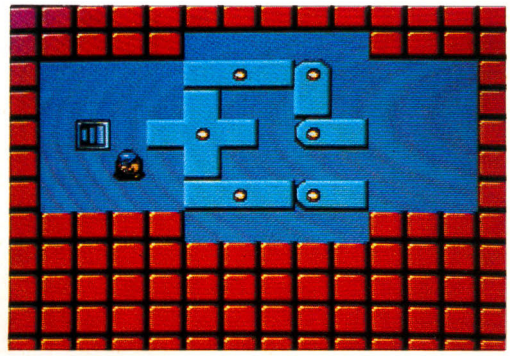
SUPER MAH-JONG GAME

Késako? Mais ça alors ! Permettez-moi d'être sidéré et momentanément mal à l'aise - eh oui -, cela heureusement pendant un très court instant (dans mon métier, il faut savoir se remettre en quatrième vitesse de certaines pulsions primitives et dangereuses).

Dans ce cas d'espèce, rien à voir avec les conformes et simples jeux d'arcade, que nous sommes depuis longtemps amenés à côtoyer. Voici donc (sans désopiler) le premier jeu de réflexion profonde.... Je me dois aussi de vous avouer que ce soft m'a embarrassé au plus haut point car je ne sais point jouer au mah-jong et comme l'enjeu principal de *Super Mah-Jong Game* est la victoire contre six superprofessionnels, le hic se révèle de taille.

Néanmoins, et pour compenser, je vais vous révéler les côtés les plus abordables de ce soft NEO-GEO. Après une superbe introduction, accompagnée d'ailleurs d'une musique à redevenir mozartien (à ce

PUZZLE BOY



Le puzzle à l'oreille et la brique dans le collimateur, écoutez le chant de l'Assembleur...

A priori, lorsqu'on entend le mot puzzle, on a bien souvent envie de sortir son revolver... Car imbriquer des pièces géométriques à valeur numérale symbolique, accordant au joueur la possibilité d'effectuer un score plus ou moins important selon les réflexes ou l'aptitude concentratoire que réclame le problème posé - c'est pas du gâteau ! Et encore sans parler du quotient intellectuel... Autrement dit, ce sont les plus intelligents qui résoudront cette problématique sublimée postaléatoire (vas-y Momino : cause pléonastique).

Au principe maintenant, élaboré comme il se doit. Ça paie pas de mine, ça mange pas de pain, c'est cool tout plein et pourtant ça prend la cabèche comme une cuite au résiné sous le soleil du Parthénon.

Vous vous baladez sous les espèces d'un petit tubercule - une patate, si vous voulez - qui doit, afin de rejoindre sa germeuse bourgeonnante, traverser toutes sortes de labyrinthes foisonnant de briques rouges et dans lesquels une in finité de pièges viceloques le guettent au tournant (il existe trois modes, dont un avec timing).

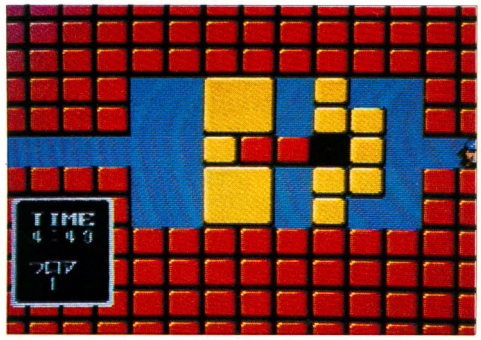
Comme dans tous les jeux de réflexion, la soluce réclame du brain trust (normal : faudrait pas que ça soit trop facile) et vous devrez parfois sacrifier au paralogisme si vous voulez finir chaque stage indemne et l'esprit serein (un peu comme dans *Sokoban*). Donc nécessité d'utiliser les tourniquets, les dalles - ainsi que les briques - à votre avantage.

Ne négligez surtout pas l'option de sauvegarde, éminemment salvatrice, pas étonnant dans ce type de jeu ! Si graphiquement (comme je vous le disais au début) ça casse pas des briques, pour le best of the sound pas de problème : c'est carrément géant... Imaginez donc un bon air de rock comme dans les années soixante, et vous aurez le bout en train...

Carte Renovation Game (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●



propos, il paraît que la mémoire est monopolisée par la zizique à 95 %), voilà-t-il pas que vous devez - avant toute chose - choisir votre nom (un pseudonyme en quatre lettres) et, chose amusante, votre gueule - je dis gueule car j'voudrais pas avoir une des chetrons proposées (elles vont de la bouille de monstre d'Arkham à au faciès simien réglementaire en passant par le rictus du Japonais traditionnel - le seul un tantinet potable !).

Le jeu en lui-même consistera à concevoir d'astucieuses combinaisons ou à maîtriser les données vicieuses du hasard à l'aide de jetons marbrés, hiéroglyphés et... dûment colorés (bleu, vert et rouge), tout ceci en essayant de bloquer le jeu de votre adversaire. Si vous déconnez, hop ! moins d'argent dans la poche kangourou de votre slip. Ça a l'air simple mais en fait ce n'est que l'écume de ce casse-tête qui vous épongera jusqu'à la lie, pour peu que vous vous preniez au jeu et perdiez en véritable comprador...

Premier de sa gamme, *Super Mah-Jong Game* plaira aux connaisseurs, c'est-à-dire à ceux qui n'ont pas connu leur mère étant petits (la graine des flambeurs n'a pas de matrice).

Cartouche SNK 42 mégas pour la console NEO-GEO. **H.U.**

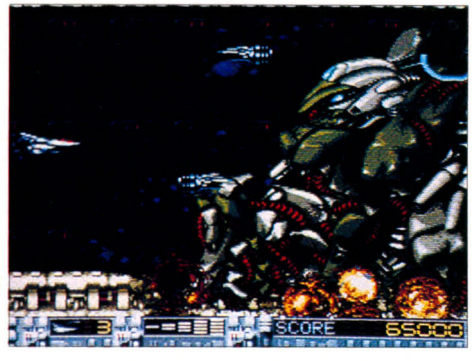
INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●●

ALDYNES

Un Tod'em up qui se dispute à Core et à cri...

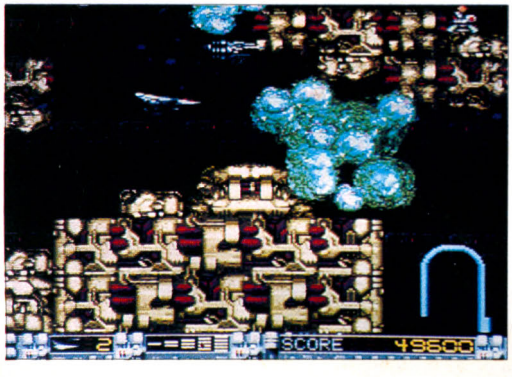
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



Pour bien des possesseurs de Super Grafx, l'arrivée imminente d'un nouveau soft constituait dans 90 % des cas une manière d'exploit. Car après pratiquement un an et demi d'existence, cette bécane maudite tire la langue (quand on vous coupe l'herbe sous le pied, il ne risque pas de pousser grand-chose) et sa ludothèque fait piètre figure en regard de celle des autres machines - particulièrement la Core, avec laquelle tout de même elle se trouve en compatibilité ludicielle.

Si la sortie d'*Aldynes* constitue un événement, ce dernier ne s'en révèle pas moins décevant au premier abord... Après avoir allumé la console, mon palpitant battait le rappel, je sucrais les fraises et quelle ne fut pas ma déception quand je vis la démo : ridicule et nulle au plus haut point. Vraiment de mauvais augure !



Pour ce premier shoot'em up sur la Super Grafx, on pouvait légitimement s'attendre à quelque chose de fantastique et de grandiose, et *Aldynes* reste seulement dans la gamme des honnêtes jeux de tir. D'ailleurs, hormis la jouabilité et l'intérêt (aussi restreints que dans un *Rambo* moyen), ce qui se révèle vraiment impressionnant, ce sont les innovations techniques concoctées par les programmeurs aux fins d'un rendu très réaliste (même si ça demeure de la fiction).

Par exemple, lorsqu'on se retrouve devant l'énorme taupe robotisée qui se transforme lors du combat en une espèce de tyrannosaure, la technique employée en la circonstance diffère nettement de tout ce qu'on a pu voir auparavant.

En effet, toute la phase d'animation se fait uniquement avec des déplacements de sprites et non avec une série d'images mises bout à bout comme dans un dessin animé... Appréciez donc l'ensemble à sa juste valeur !

Soigné, peaufiné dans les moindres recoins et doté d'un son tonitruant - à faire péter les baffles de votre chaîne hi-fi... Je vous raconte pas le rictus de Momo quand on lui a fait écouter les musiques une par une grâce aux "cheat modes", c'était du délire : on aurait dit une fan toute mouillée en train de lécher les mocassins blancs de Julio Iglesias (bonjour la référence...).

Donc, tout en restant concis et onctueux comme de la cire chaude (Israël est grand, Momo!), on vous conseille de ne pas juger *Aldynes* au premier abord seulement. Eprouvez-le - il y a de grandes chances qu'il fasse votre conquête malgré une apparence passe-partout. On l'a testé et approuvé... Et puis la jeunesse s'enfuit !

Carte Hudson Soft (disponible dans tous les magasins agréés Sodipeng) pour la console Nec Super Grafx.

S.A.

GHOST PILOT

...ns les airs se cache le fantôme de la liberté. Tirez-le comme un clampin !

Répétons-le sans nous lasser : chaque nouveauté sur la console NEO-GEO constitue un événement (un peu comme la sortie de l'AMX 40 pour notre armée, à la différence bien sûr qu'il ne faut pas attendre une dizaine d'années mais disons une moyenne de quatre mois, selon les cas).

Si *Ghost Pilot* ressort à cette catégorie, c'est parce qu'il se présente en fait comme le premier shoot'em up sur NEO-GEO - mais aussi à cause de son degré de perfection. On ne peut pas trouver plus achevé à l'heure où je parle...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

Même si ce n'est pas la première fois que le thème des batailles aériennes de la

DEAD MOON

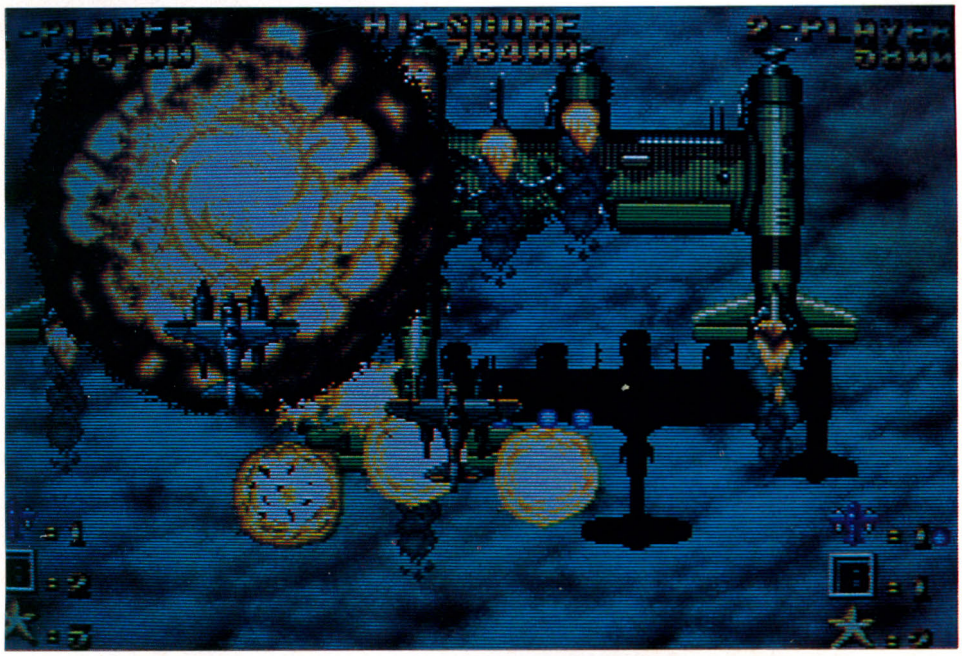
INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Quand on prononce le mot shoot'em up à propos de la console Nec, on sent comme un retour d'âge... Pourtant la notoriété publique nous incline à penser que la PC Engine fut, est et sera la machine du tire-larigot (elle a même trouvé son second souffle). Alors commençons sans plus attendre, nettoyez votre écran, respirez un bon coup et préparez-vous à admirer l'un des shoot'em up les plus sobres de l'histoire des consoles - et de plus remarquablement achevé. *Dead Moon*, ou la "lune morte" (quel titre - j'en frémis encore... Si les programmeurs voulaient faire de l'effet, ils n'ont pas manqué leur coup : c'est froid, c'est laid et d'une extrême difficulté. Pas aisé d'aller loin pour tirer le portrait à la Camarde sélénite !).

Ça bouge très vite, les déplacements des ennemis vous attendent au coin du bois et se révèlent totalement imprévisibles - même après quatre ou cinq parties. On a beau essayer d'endiguer la progression des vagues d'assaut en provenance des vaisseaux, il y aura toujours une saloperie qui s'immiscera dans votre ligne de défense et vous touchera (Momo, arrête immédiatement de mordiller mon gros orteil !). De toute façon ça n'empêchera pas les amateurs et les mordus du joypad de flinguer tout ce qui prétendra leur barrer le chemin. Sus aux scorpions et aux araignées ! Vous en savez bien assez, foi de loup-garou...

Carte T.S.S. (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.



Seconde Guerre mondiale se trouve utilisé pour la réalisation d'un soft, considérons pour cette fois que le sujet a été exploité à fond et dans ies moindres détails...

Après une séquence d'ouverture de qualité comme à l'habitude, vous pourrez vous délecter d'une superbe démo qui dès la première seconde vous met dans les alizés. Fliegalarm ! Les pilotes de la base accourent de partout afin de rejoindre leurs postes respectifs. Les chevaliers du ciel (vous et un copain, puisque l'on peut jouer à deux simultanément) décollent alors avec leur deux hydravions et s'engagent dans la bataille la plus difficile et la plus spectaculaire de tous les temps (vrombissements de fond and the mess applause).

Le point fort de ce jeu de tir réside surtout dans la qualité et le nombre des animations, qui procurent aux évolutions des zincs un effet de réalisme sidérant. Rien ne vient entraver le rythme, pas un ralentissement, pas un bug - un véritable régal pour nous, amateurs d'émotions fortes, d'explosions et du "carnage et nostalgie" (cf. *Le conformiste* d'Alberto Moravia).

Ca n'arrête jamais et ça va si vite que j'en ai perdu mein Manuel de merveilleux fou volant ! En outre, les cartouches géantes de cette console renferment souvent de fabuleux stages au bout desquels on en vient à affronter en un sanglant combat des machines de guerre monstrueuses et complètement délirantes - pour rien au monde je n'aurais voulu les louper !

Génial, bourré de jitterbugs sonores et de musiques à nous faire rigoler de la mort du poète des Lilas (car il vaut mieux cracher sur les tombes et y danser la polka plutôt que de pisser par les yeux - ça rend sourd et aveugle, comme il aurait pu le dire lui-même ou avec son pote Vian !), faut vous le procurer - n'hésitez pas malgré le prix : environ 1990 F...

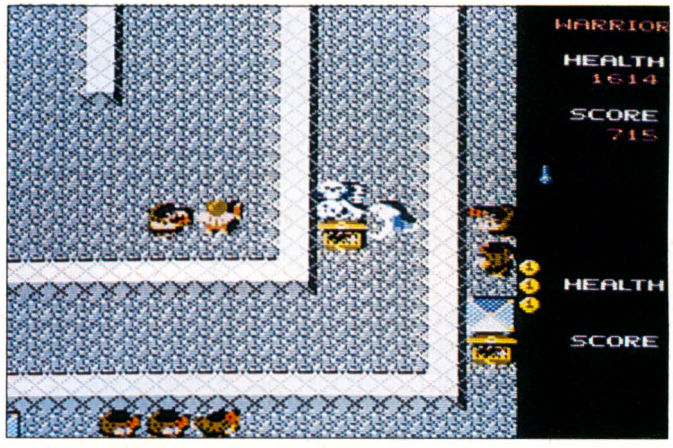
C'est peut-être le meilleur de la gamme SNK, avec *Nam-75*.

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO et la MVS.

S.A.

GAUNTLET

Dans un monde sublogique et merveilleux, un quatuor qui vaut bien celui d'Alexandrie. Et les mousquetaires du roi !



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●

Ils étaient quatre et ne faisaient qu'un, leur amitié n'avait pas de frein et constituait leur bien le plus cher, mais lorsqu'il déboulèrent dans le donjon des Ténèbres ils devinrent orphelins. Plus que jamais, leur force d'âme et leur puissance de décision se révélaient indispensables pour juguler les entrprises occultes du Mal. Alors ils firent contre mauvaise fortune bon cœur...

Créé en 1985 par Atari sur borne d'arcade, c'était à l'époque un des jeux qui cartonnait le plus - pourquoi ? Parce que ce fut le premier à offrir la possibilité de se défouler à quatre simultanément (un record à l'époque), et puis ça se révélait tellement plus sympa de pouvoir sélectionner son héros parmi une brochette de personnages ! A l'heure où je parle, les fêlés du joypad qui disposent d'une Master System vont pouvoir prendre leur pied à outrance - seuls ou à deux (pas de mode quatre joueurs hélas).

On défonce tout et pas de détail, vite au niveau suivant et c'est comme ça pendant 512 stages ou levels - à se caresser l'occiput d'admiration ! La qualité du jeu, en regard de la version ST, se révèle presque équivalente - voire, proportionnellement, supérieure. De plus et si je ne me trompe pas, voilà le premier jeu sur Master dans lequel on peut entendre des digits de cet acabit (poil à Garbit - Momo, t'es con comme là-bas, dit !).

Les quatre sélectionnables sont Thor (le guerrier à la hache), Thyra (l'amazone), Merlin (inutile de le présenter) et Questor (un elfe). A vous de choisir votre tasse de thé... Le principe de l'aventure, d'une simplicité qui élève Momo au niveau d'un Einstein ou d'un Oppenheimer : incarnant un des rombiers cités plus haut, vous devez collecter tous les trésors éparpillés çà et là, ainsi que des clés qui vous permettront de sortir de tel ou tel niveau, si nécessaire.

Ruez-vous comme des rhinocéros en rut sur cette gigaréalisation - une messe en ré avec les grandes orgues. Merci US Gold !

Cartouche US Gold (disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Master System.

S.A.

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

JACKIE CHAN DISPONIBLE SUR CORE GRAFX

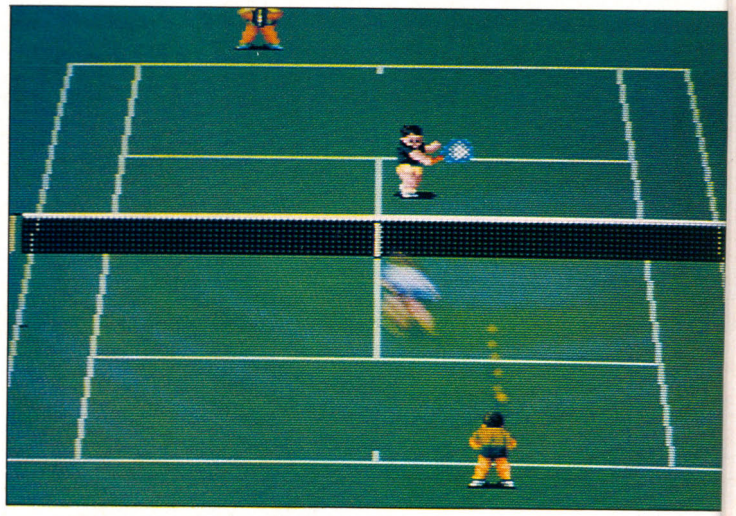
"...un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises". Joystick
"A Player One on a tous flashé sur la réalisation parfaite de ce jeu" Player One

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

FINAL MATCH TENNIS

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●



Racket sur le Grand Chelem avec la Nec... On dirait bien qu'ils ont préparé le retour de Borg !

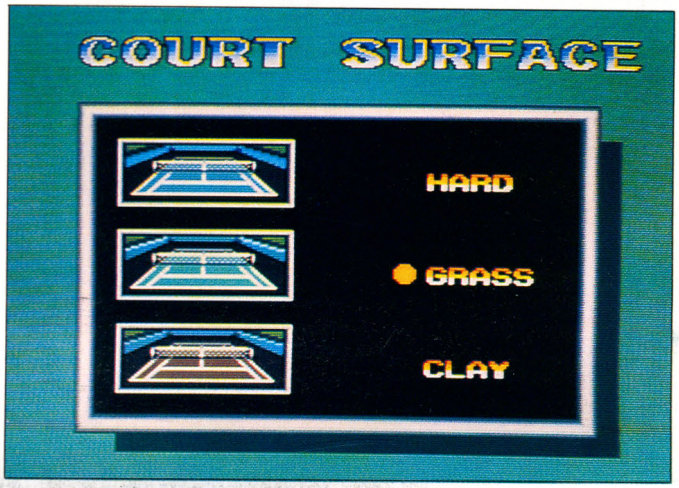
Deuxième tennis de la série sur la console Nec, *Final Match Tennis* prend le relais de *World Court Tennis* avec l'intime conviction - j'en suis persuadé - de servir à 200 à l'heure. Et foi de fanatique, ça se vérifie jusqu'au dernier centimètre de terrain !

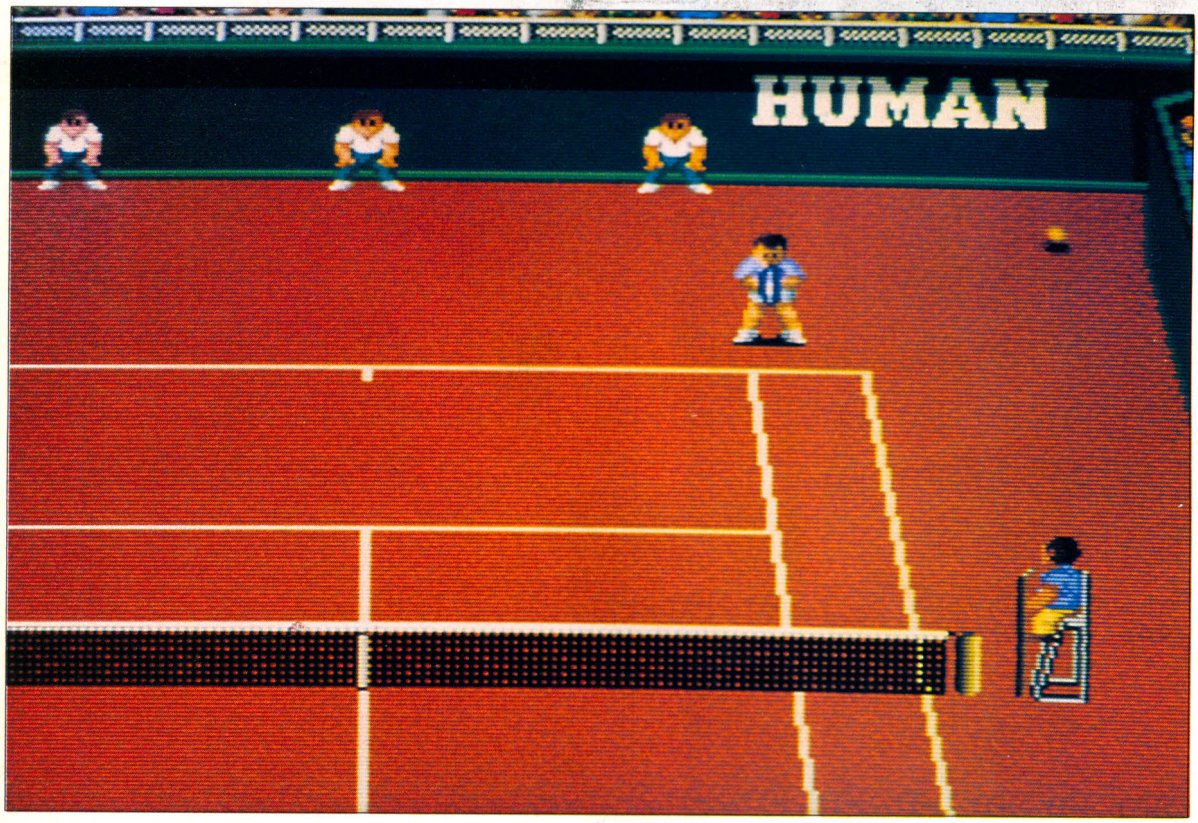
Car jusqu'ici, nombreux étaient les titres à se disputer le pompon entremicros et consoles...

Pris sous le feu des balles et donnant du bras quasiment des deux côtés du filet, j'avoue avoir eu beaucoup de mal à les départager. Le dernier en date étant *Great Courts 2* sur Amiga - qu'en mon âme et conscience je considérais comme le hit des hits...

Qu'est-ce qui fait vraiment la force de *Final Match Tennis* ? Comme son prédécesseur, il présente le même type d'options, donc le même type d'effets, mais grandement améliorés.

Trois genres de surfaces : le gazon avec les glissades impromptues qu'il provoque (voyez Noah), le "rebound ace" à la réponse de balle écrasée et la terre battue, surface de vérité reconnue par tous. (Momo le sait, avec ses mollets poilus, lui qui ramasse les balles à Roland-Garros depuis la reddition de l'Allemagne nazie !)





Imaginez les travaux d'Hercule qu'il va vous falloir mener avant de devenir le champion absolu, l'impitoyable vampire tchèque ! Seize joueurs professionnels à pulvériser, à écraser comme on le ferait d'une mouche intempestive égarant sa trompe sur la blondeur dégarnie de Muster... Un mode entraînement intensif vous conduira d'ailleurs à la limite du tennis-elbow.

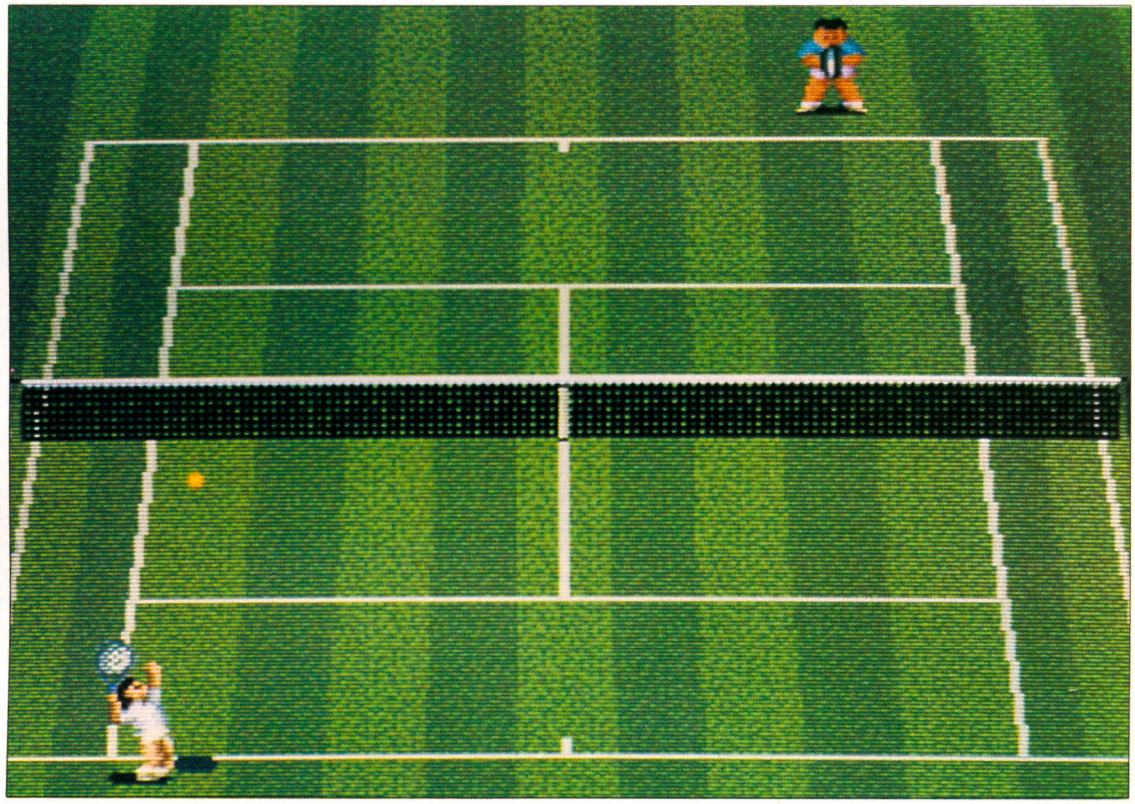
Quand vous aurez acquis le service de Mac Enroe, la volée d'Edberg, le coup droit d'Agassi et le toucher de balle d'Adriano Panatta, vous pourrez commencer à couper de la raquette et à vous enchanter des statistiques établies à la suite de vos parties contre tel

ou tel joueur. En simple ou en double et à deux simultanément, vous finirez par apprécier le plaisir indicible d'une progression sagement menée - à la Forget, par exemple, ou pourquoi pas à la Tauziat !?

Ce qui se révèle d'ailleurs le plus appréciable dans *Final Match Tennis* (et je n'hésiterai pas à employer ce terme rebattu), c'est incontestablement la convivialité. Toute la rédaction, et même Momo - qui a atteint en peu de temps le niveau de Christophe Roger-Vasselin - vous conseille ce jeu, set et match !

Carte Human Creative Group pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

RESCUE

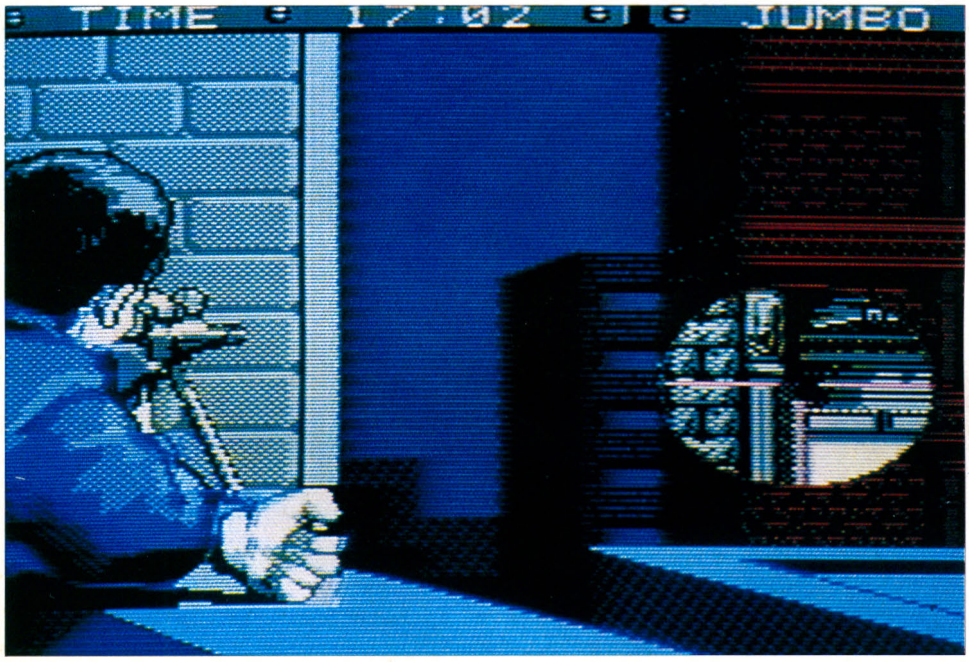
TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

J'y go, j'ai - hi ! j'ai haine ! Le bal des débutantes voit grand dans le baril des fêtes foraines. Je répète...

Pour la première fois à notre connaissance, voici qu'une société française vend ses droits pour une adaptation sur la Nes... Infogrames a réussi ce tour de force avec R*escue*, plus connu en France sous le nom d'*Opération Jupiter*.

Des otages sont retenus dans une ambassade (on ne citera pas de noms afin de préserver la sécurité de l'auteur et de ses camarades du journal...) : vous devrez, merveille des merveilles, les libérer et par la même occasion mettre un terme à l'inutile existence des terroristes. Ce soft n'aurait pu être qu'un simple beat'em up mais les concepteurs ont eu l'heureuse idée d'ajouter nombre de phases de stratégie. Après avoir choisi votre niveau de difficulté, placez donc un tireur d'élite en face du bâtiment abritant le corps diplomatique ! Pour y parvenir, il faudra que vous l'aidiez à rejoindre son poste en évitant la lumière des projecteurs que les malfaisants ont diposés un peu partout, afin de rapidement repérer toute intervention extérieure (c'est là qu'on reprend son souffle...).



Ensuite, abattez joyeusement les abrutis qui passent inconsciemment devant les fenêtres (une véritable recette de cuisine !) et le reste de vos hommes pourra alors descendre en rappel le long du mur de l'enceinte (hmm, glisser le long d'un mont de Vénus hyperbombé !). A cet instant, pénétrez dans l'une des pièces en passant à travers la vitre.

La phase finale de *Rescue* consistera à libérer l'ambassadeur et ses employés. Cette fois-ci, vous vous déplacerez dans des couloirs en pseudo 3-D (semblables à ceux de *Dungeon Master* pour les initiés) - une carte sur la gauche vous indiquera la position des ennemis. Il ne vous restera plus alors qu'a éliminer la racaille puante, tout en préservant la vie des innocents - évidemment.

Kemco a réalisé l'adaptation sur Nes et on ne peut que s'en féliciter pour Infogrames. Tout baigne dans l'huile : les sprites en imposent par leur taille, les scrollings se révèlent fluides et les animations sans reproche...

Quant aux musiques, elles collent bien à l'action et les bruitages vous enchanteront. On se croirait dans un feuilleton, dis !

Cartouche Kemco pour Infogrames sur Nes. F.M.

PAPERBOY

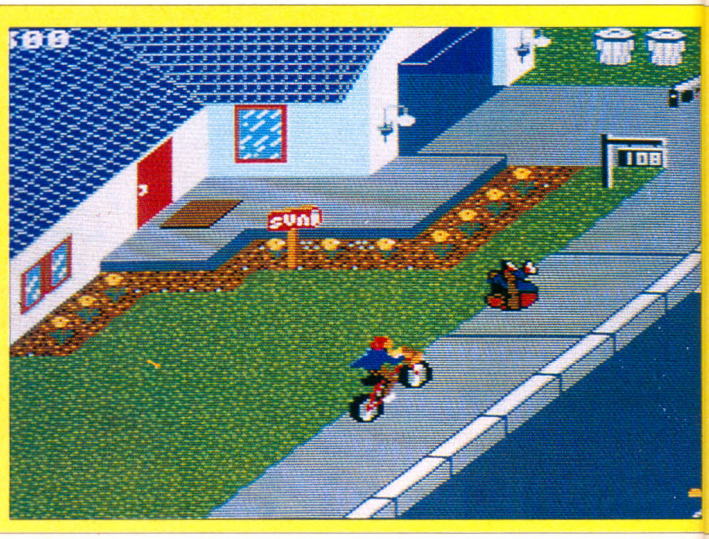
Le mois dernier, je vous présentais une des dernières conversions sur console de *Paperboy*...

Le célèbre bicrossman, qui ne cesse de se faire bouffer les mollets, foutre en l'air par les bagnoles et qui endure les lazzi et les injures des bonnes gens réveillés depuis cinq minutes par ces foutues bennes à ordure (superbes décors), is back sur la console Sega Master System.

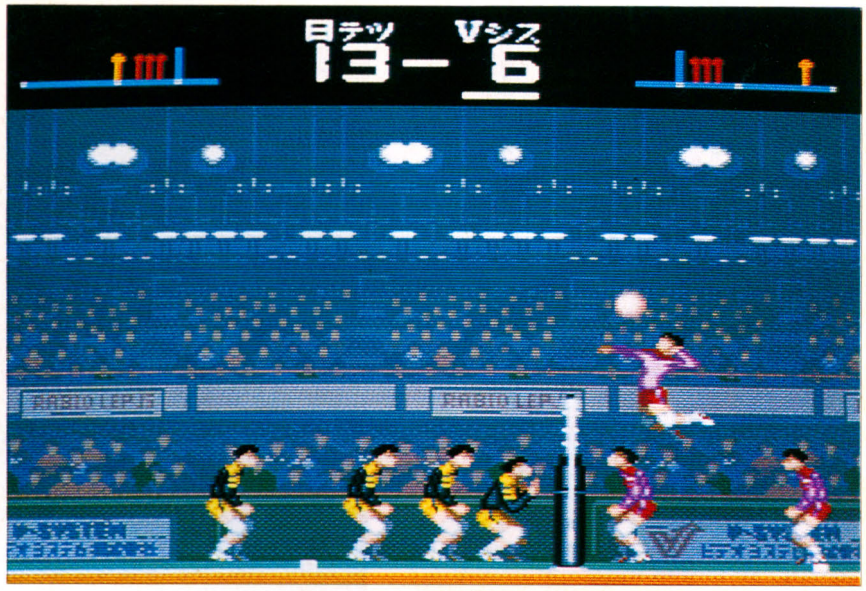
Mais rien de plus dur que d'assumer un tel travail - surtout pour un cru de sept ans d'âge. Paperboy comme chaque matin doit faire sa laborieuse distribution de torchons imprimés... Hélas et comme d'habitude un insensé gymkhana l'attend, au milieu des voitures, des motos, des clients mécontents, des clébards chieurs et galeux etc.

Avec un peu de chance et surtout beaucoup de dextérité, notre chérubin monté sur deux roues pourra, le bout de la rue atteint, obtenir un bonus stage quelle que soit sa réussite en matière de distribution.

Adaptation de Tengen (une fois de plus) pour Atari, cette mouture ravira les nostalgiques de l'arcade. Parfaitement réussie (en regard de la version café), on y retrouve toutes les sensations dues au scrolling impérial,



SUPER VOLLEYBALL



Vous qui êtes déçu de la quatrième place de Fréjus en coupe d'Europe, consolez-vous en smashant le plomb !

Quel sport merveilleux que le volley-ball ! Mais dur d'en faire une simulation crédible sur nos petits écrans... It's accurately the pleasure of Video System - avec *Super Volleyball* sur la Mega Drive. Si on exclut le titre (banal à l'extrême) and the subject (plutôt fréjusien, n'est-ce pas Fabiani ?) que reste-t-il de nos amours ?

Je vous le donne en mille : un superjeu. Effectivement, tous les ingrédients indispensables mènent la danse. Après la page de présentation apparaît une icône qui vous fournira la possibilité de choisir le nombre de joueurs (1 ou 2), de créer une équipe bien à vous (vous inventerez tout en personne et pourrez sauvegarder la totalité), de configurer un match entre deux équipes (vous vous la coulerez douce dans les gradins) et enfin d'accéder au tableau des options (vitesse de la balle, point de départ, sound test et autres splendides effets).

Imaginons un instant que vous jouiez seul contre l'ordinateur... Là encore trois choix : "normal game" (toutes les équipes participent), Japan League et World League (vous aurez compris le sens de ces expressions augustes - j'en suis sûr). Une fois que vous avez sélectionné vos échalas et ceux de l'équipe adverse, en avant pour le match !

Et là cette simulation va se montrer extrêmement simple à comprendre et terriblement efficace... Car les quatre principales phases de la balle volleyée attendent d'éprouver vos mimines de karatéka : services, réceptions, passes et attaques. Dans chacune d'entre elles plusieurs techniques se développent sans mal (vive la mort... euh... le sport, bon Dieu !).

Employez donc sans compter le bouton A et les commandes directionnelles ! A votre disposition trois services différents (les vicelards comprendront). Quant à la réception, elle pourra constituer le point d'orgue d'attaques concertées (attaques rapides, back attacks, offensives à tout berzingue...) Tout dépendra de votre doigté, si j'ose dire... La passe, elle, s'exécutera automatiquement sauf... si vous en décidez autrement.

Avant-dernier point : comme il vous faudra contrer très souvent utilisez le saut - via le bouton B.

Enfin, comme dans toute partie, vous pourrez opérer des changements de joueurs. Ajoutez à cela l'indispensable sauvegarde des parties de championnat et la faculté de se contempler en train de faire le clown (culbute après avoir reçu la balle en pleine poire etc.). Ouais la simulation ! Ah que je nage, je nage dans les plantes verdoyantes face à une telle réalisation... Don't miss the shoot !

Cartouche Video System (disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Mega Drive japonaise.

H.U.

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●●

si nouveau à l'époque de la première sortie.

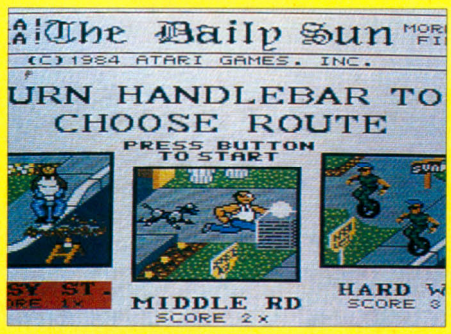
Une mention particulière pour la musique, beaucoup plus speed que dans la version Nes... Largement supérieure, elle vous tiendra en haleine au rythme cahoteux du séduisant bambin.

Seul reproche : les digits qui agrémentaient si bien cette version Nes manquent cruellement sur la Master. En revanche, le long du trajet, existent à profusion objets et personnages. Alors, pour la bonne santé du Paperboy, évitez si possible de lui faire prendre des gadins - ça fait vraiment mauvais genre et gibier d'alcootest !

Cartouche US Gold (disponible chez Shoot Again) pour la console Sega Master System.

S.A.

INTERET : ●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●



HOLE IN ONE

Tant va la balle au trou qu'à la fin elle nous les casse... Mais en un coup c'est diablement tendu et ça nous met des colombes champêtres dans l'âme !

La firme Hal, très connue en France pour ses simulations de golf (surtout sur notre bon vieux MSX - la série des *Hole in One*) se lance maintenant à la conquête de la Super Famicom... Le MSX a bénéficié (ainsi que la Nes) de superéditeurs comme Konami, T & E Soft, Compile, Hal et bien d'autres - les 8 bits dégageaient sec !

Hole in One ne peut donc constituer, sur SFX, qu'une merveille. Après de superbes rotations et des zooms latéraux en page de présentation, vous aurez droit (nouveauté oblige) à un choix entre - traduit du japonais en anglais pour rester consolien - "Simple Play" (un seul joueur), "Two Player's Tournament" (l'un à la suite de l'autre et que le meilleur gagne...), "Tournament" (là, c'est de la compétition pure et dure et votre unique hantise sera de triompher à tout prix), "Jumbo's Match" (round simple contre l'ordinateur) et "Saving Mode". En veux-tu, en voilà, en voici !

Le degré de difficulté choisi (amateur, normal ou professionnel) et votre nom inscrit sur les listes officielles, vous passez en revue 14 clubs possibles (sur 17 disponibles). En fait, c'est l'ordinateur qui décide mais vous pouvez toujours contrecarrer ses diktats... De votre subtile sélection dépendra la victoire, alors ne bâclez pas ce court intermède.

Le premier trou se signale par un zoom multidirectionnel avec rotation à l'appui... Continuez votre bonhomme de chemin avec la direction de frappe, l'appropriation du club à utiliser, l'effet désiré (shoot aigu, vertical ou renversé) - précision garantie. Par une première pression sur le bouton de tir vous déterminerez la force de frappe et par une deuxième l'instant crucial - attention à l'angle d'incidence...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Bien sûr, avec tout cela, des aides non négligeables : possibilité de voir la situation de la balle sur un plan en relief (3-D) avec possibilité de faire un zoom, de quadriller et de couper carrément le terrain (option "Display"); l'opportunité de visiter les lieux (option "Green"), de se faire conseiller et de revoir son shoot sur le plan en 3-D ("Advice" et "Replay").

Enfin, lors du putting, vous aurez peut-être la chance (étalonnée à votre valeur) de voir le trou en un. D'utilisation facile et compréhensible, méticuleusement précis du point de vue de la simulation, graphiquement digne de la SFX, cette chasse au trou champêtre vaut bien son homologue de Normandie profonde...

Cartouche Hal pour la console Nintendo Super Famicom. **H.U.**

PSYCHIC WORLD

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

Les petites filles sont mignonnes à cet âge-là... Vivent les fées impubères de notre monde psychique !

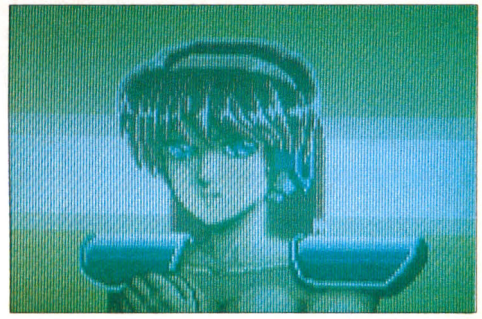
Sorti sur le standard MSX 2 en 1988 sous le nom de *Psycho World*, ce jeu constituait déjà une référence en matière de jeu d'aventure/ arcade. Adapté par les soins de Sega pour la console Game Gear, cette version reprend pratiquement toutes les phases précédentes. Mais pour des raisons de capacité de mémoire (petite est la cartouche) elle ne comporte que quatre stages au lieu de huit - si mes souvenirs sont bons.

Dans un monde des plus farfelus où toutes sortes de bestioles étranges mènent une vie bizarroïde, une pisseuse ondulante se voit dans l'obligation - à la suite d'un conflit avec son professeur - d'aller combattre des légions entières de déchets biologiques lugubres et baveux dans quatre lieux différents. Aux fins de sauver le corps planétaire qui supporte sa fourche éminemment délectable.

Les combats menés par notre gamine cuirassée la conduiront aussi bien dans des grottes glacées que dans les ruines d'un vieux temple, voire dans la forteresse d'un dragon. Soutenue tambour battant par une musique des plus speed - Momo pourquoi t'es en caleçon ? - ainsi que par des accélérations fantastiques des scrollings, elle (vous, grand cachottier) devra éviter une foultitude d'emmerdeurs itinérants sous peine de voir son énergie diminuer ou disparaître définitivement... Des options (vitalité, armes (trois), pouvoirs etc.) l'aideront dans cette tâche. Vous pourrez même, espèce d'obsédé, faire léviter la fillette - fort utile dans certaine partie...

Les MSXiens retrouveront ce qu'ils ont perdu, les autres retrouveront ce qu'ils ont risqué de perdre. Collez-lui à la trace !

Carte Hertz Co Ltd adaptée par Sega pour la console Game Gear. **S.A.**

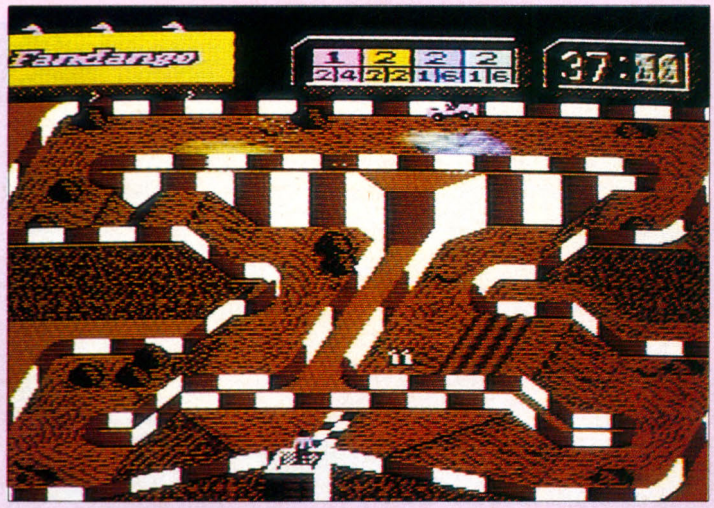


SUPER OFF ROAD

Les courses de voitures ne sont pas légion sur NES et j'ai testé pour vous cette nouveauté avec un plaisir non dissimulé ! *Off Road* a une réputation certaine auprès des possesseurs de micros et comme l'adaptation arcade a été, pour une fois, parfaitement réalisée...

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

Le terrain sur lequel vous évoluez grouille d'obstacles, comme dans toute course de stock-cars qui se respecte, et anticiper la trajectoire de votre véhicule va relever de la gageure. J'espère que vous n'avez pas la colonne vertébrale fragile, parce que si c'est le cas, vous risquez de vous re-trouver rapidement impotent à vie et contraint de fourguer votre Rover pour acheter une chaise roulante. Vous volerez en effet littéralement au-dessus des bosses et des fossés et plus dure sera la chute pour vous et votre 4 x 4 ! Heureusement, plus vous gagnez de courses, plus vous gagnez d'argent (des sous, des sous !) et plus performant vous pourrez rendre votre véhicule (ah que plus...). Vos doublezons permettront l'acquisition de pneus neufs, d'un moteur plus puissant et surtout d'un peu de nitroglycérine.



En appuyant sur le bouton B, vous enclencherez alors le turbo qui vous propulsera en tête de la course (si vous êtes déjà bien placé évidemment, n'allez pas croire qu'il suffit de ça pour triompher). D'une jouabilité géniale, ce soft bénéficie d'une réalisation très soignée qui n'a rien à envier aux versions des micros 16 bits. Les graphismes, un peu moins bons que sur ces bécanes et la musique stridulante vous agaceront un peu à la longue... Mais vavavroum ! En attendant de déjanter, éclatez-vous en percussion.

Cartouche Nintendo pour la console Nes. **F.M.**

DOUBLE DRAGON

Les gémeaux et les gémelles commandent aux dents du dragon. Surtout quand ils sont en maraude...

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●●●
ANIMATION : ●●●
SON : ●●●●

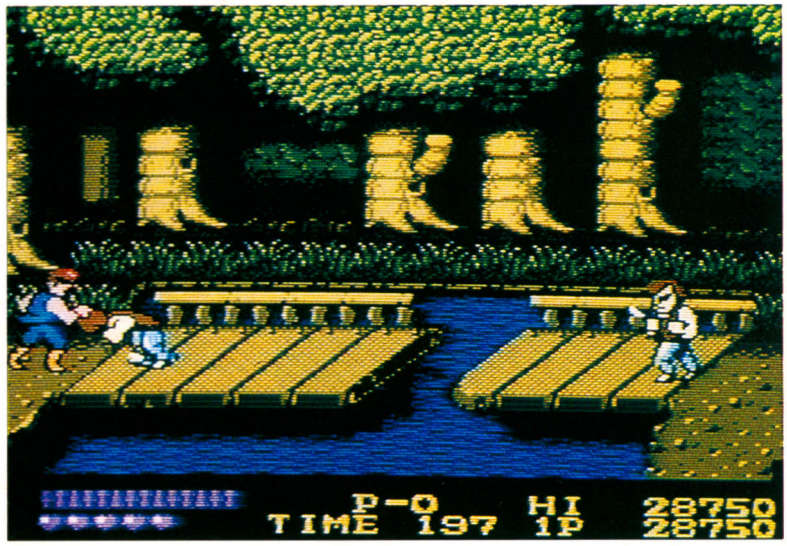
Ne cherchons pas le pourquoi du comment à cause du parce que... C'est trop compliqué pour un lundi matin et surtout après une soirée éreintante ! Mais il faut être bon prince. Il y a trois mois, nous faisions le test de *Double Dragon 2*, qui se révélait absolument génial en regard des modestes capacités de la Nes. Toujours est-il qu'aujourd'hui et en totale contradiction avec la logique aristotélicienne (Momo t'es le fils naturel d'Alfred Elton Van Vogt !), nous venons de recevoir *Double Dragon*. Erreur, ou contretemps voulu selon je ne sais quelle stratégie maladive - peu importe -, il est là et cartonne tout autant que son successeur. Sachant que le troisième volet vient de sortir au Japon, je vous raconte pas le délire... On reprend les mêmes mais en sens inverse, et on s'refait la même éclate super !

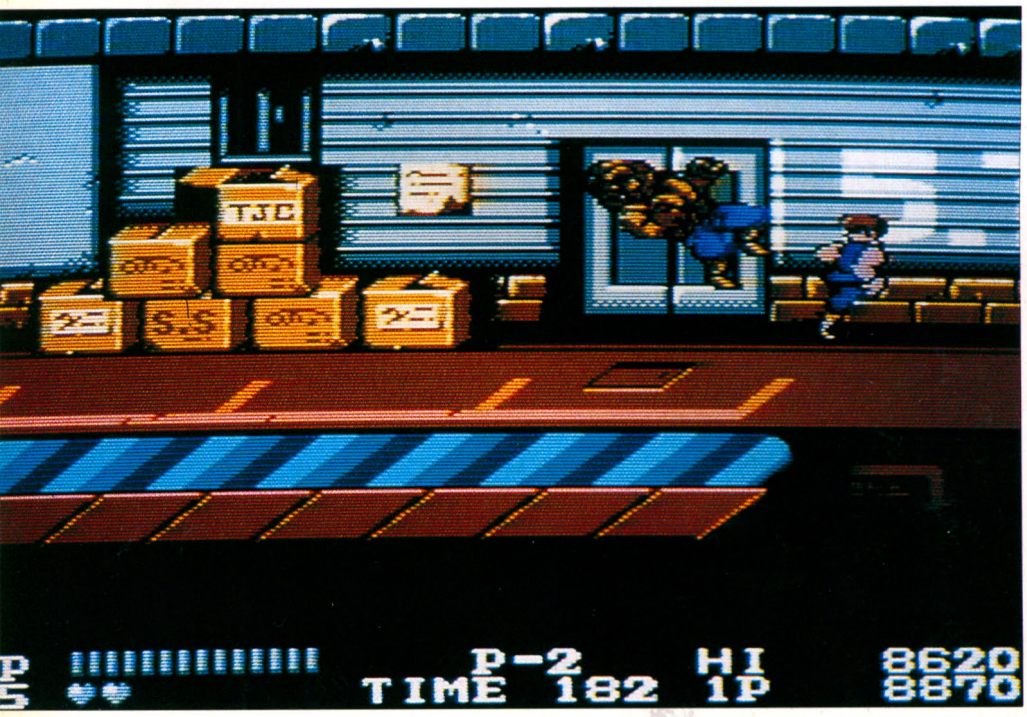
Billy et Jimmy - frères et de surcroît jumeaux (ouaah ! Le sel de la terre...) -, élevés à l'impitoyable école de la rue, se présentent comme de vrais durs, mais dotés d'un cœur. Comme dans toutes les histoires, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes lorsqu'un événement monstrueux se produisit. On venait d'enlever Marion, la petite amie de Billy. Ne pouvant laisser cet acte impuni, les deux météores (même Momo a lu Michel Tournier) décident de récupérer coûte que coûte et à la force des biceps la jeune fille au corps de liane, dont la chair de lys exsude dans l'émoi une liqueur séraphique comparable à la rosée qui se dépose au crépuscule sur les halliers ombreux de la forêt de Brocéliande ! Mais revenons à nos moutons soyeux...

Alors pas de pitié, on s'arrache dans le tas, on défonce tout dans les grandes largeurs, sans parler de l'utilisation intensive et destructrice de barres à mine, de battes de base-ball et de nunchakus. Eventail classique de bastons dans les coins sombres où règne l'atmosphère nauséabonde générée par des accumulations d'ordures ménagères et industrielles (chouette, la puanteur des origines). Et toutes les phases d'arcade figurent au menu.

Graphiquement ça ulule de la rétine et laisse de très loin derrière toutes les versions 8 bits, question son pas de lézard... Pour vous donner un point de référence, si vous avez déjà eu l'occasion de jouer avec la version de *Double Dragon 2* sur Game Boy, vous constaterez l'identité parfaite des morceaux et des effets en général (distorsion, profondeur). Pour le feeling rien à redire ! Avis aux bastonneurs : on peut jouer à deux.

Cartouche Nintendo pour la console Nes. **S.A.**





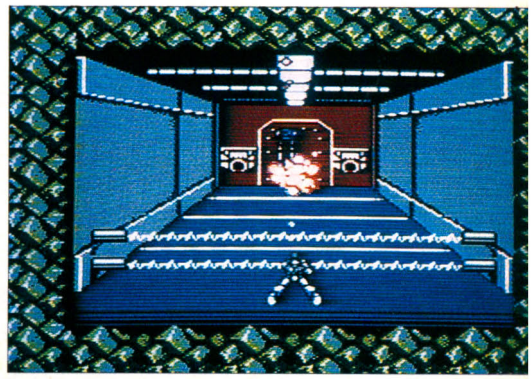
TIGER HELI

Je n'irai pas par quatre chemins, ni par deux ou par un pour vous faire part de mon mécontentement. Je me régale à l'idée du bide que va se prendre ce soft in the all world.

Créé à la base par Taito sur borne d'arcade, ce shoot'em up vertical avait remporté un très gros succès (notamment sur la console Nec PC Engine, qui bénéficia il y a environ un an et demi d'une conversion pratiquement co-

INTERET : ●
GRAPHISMES : ●●
ANIMATION : ●
SON : ●

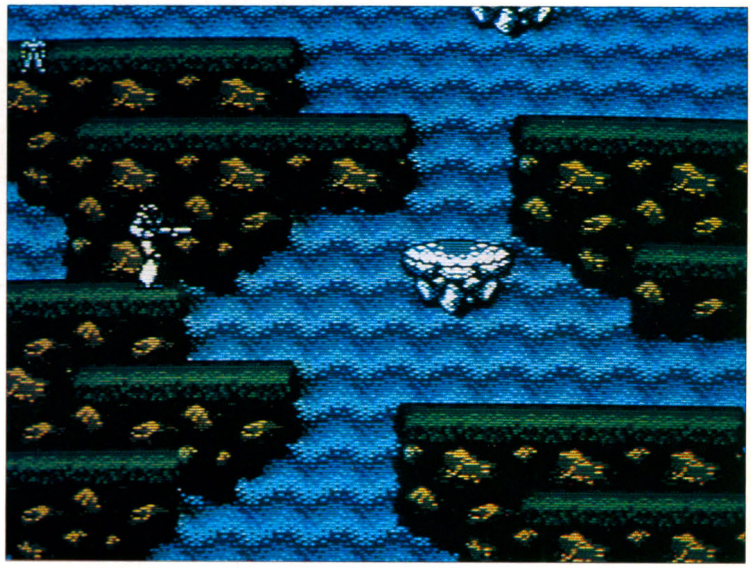
PROBOTECTOR



Pour Konami, "Si les Ricains n'étaient pas là, nous serions tous en Germanie..." se traduit par : "Si les extraterrestres n'étaient pas là, nous péririons d'un profond ennui..."

Chaque sortie d'un jeu Konami s'annonce en général comme un hit et une fois encore l'éditeur japonais marque le coup. Au premier abord, le titre ne laisse rien supposer du tout... Inconnu au bataillon pour pratiquement tout le monde, késako ?

Mais si l'on y regarde de plus près, on s'aperçoit très vite qu'il s'agit ni plus ni moins du célèbre *Contra* - disponible sous cette appellation aux States et au Japon. Alors pourquoi ce changement de dénomination ? Tout simplement parce que le jeu en lui-même ne correspondait pas tout à fait à la demande européenne... On a pour nous tout simplement modifié le personnage et le titre, mettant ainsi à la place du guerrier un robot (style *Robotech*) - pour le nom vous savez déjà ! Si tout cela ne vous dit encore rien, je pense que le déclic s'effectuera si je vous crie aux oreilles : *Gryzor* ! Mais oui, voyons ! Rappelez-vous ce hit d'arcade (et encore un de plus) dans lequel les deux joueurs se la donnaient façon Rambo, leurs muscles aussi noueux que le tronc d'un baobab (Schwarzy devait bien rigoler). A la vérité, dans *Probotector*, seuls les personnages ont changé...



Nous sommes en 2633 sur notre bien-aimée planète bleue. Après de nombreux siècles de recherche technologique, les humains ont enfin réussi à concilier les nécessités de la science et les intérêts de la nature : la synthèse se révèle parfaite, l'harmonie idyllique et la sérénité permanente... Manque de pot (bouille gris !), un tel bonheur ne saurait durer et il ne faut pas attendre longtemps pour voir débarquer un groupe de malotrus extraterrestres, avides de concourir à la fin de l'espèce humaine (on nous en veut, par Saddam de fer et Bush en cul-de-poule !).

Situation impossible voire inimaginable : la Terre notre mère envoie donc sur l'île où grouillent les dégénérés galactiques deux robots équipés de tout ce qu'il faut pour ouvrir un entrepôt de l'US Army et de ce fait mettre un terme à leurs ambitions...

Premier point positif dans cette histoire, le nombre de joueurs (2). Et je peux vous assurer qu'à deux ça vaut son pesant de cacahuètes achernariennes, malgré un niveau de difficulté assez élevé au départ, lorsque l'on joue seul. En fait tout dépend de vos réflexes, de la durée de chaque partie et également de votre mémoire visuelle - tous les pièges et chausse-trapes seront ainsi à votre botte.

Question technique, on ressent bien la griffe Konami, qui après de longues années à programmer la bête, connaît parfaitement son sujet, à tel point qu'il est difficile - même pour nous qui testons comme des forçats de la terre - de déceler les quelques bugs (ou contraintes si vous préférez) qui figurent dans le jeu. On en a plein la tronche tant par la qualité sonore que l'excellence des graphismes. Et puis quoi de plus sympa que de s'éclater à deux sur un tel soft ! Y a que les andouilles qui ne changent pas de trip et d'ailleurs un linceul n'a pas de poches. Alors...

Cartouche Konami pour la console Nintendo Nes. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●
SON : ●●●

pie conforme). Hélas et tant pis pour ceux qui ont une Mega Drive, cette version, adaptée par un éditeur des plus inconnus (Treco) se révèle un véritable massacre (pire qu'*Out Run* sur CPC - voyez la parenté !).

L'infamie tient à l'animation, aux graphismes dégoulinant de couleurs indigestes (exemple : jaune pipi pour les chars, camouflages irakiens), aux scrollings d'une lenteur médiévale et surtout aux bruitages comparables au tintamarre produit par des casseroles derrière une voiture de just married. Car depuis qu'elle existe, la pauvre Sega en voit de toutes les couleurs et malheureusement ce ne sera pas la dernière fois... A la baille !

Cartouche Treco pour la console Sega Mega Drive Japonaise. **S.A.**

AERO BLASTER

Deltoïdes d'acier et robotechnologie : c'est la méthode à missiles.

TOP
MICRO NEWS

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●●●

Après un succès bien mérité sur la Nec Core Grafx, *Aero Blaster* est de retour sur nos petits écrans. Adapté par l'éditeur en personne pour la console Sega Mega Drive, c'est une fois encore un hit de très grande qualité.

Testé dans *Micro News* n° 43 sur la console Nec, cette mouture à l'aspect plutôt conventionnel comporte les mêmes effets spéciaux - mais avec l'avantageuse puissance de programmation dont dispose la 16 bits (pas un de plus, pas un de moins). A la différence de la version Nec, pas de problème de saturation de sprites (ce qui n'était pas le cas sur la Core Grafx qui ne dispose pas hélas d'une fonction lui permettant d'afficher réellement deux plans en différentiel). Les programmeurs trichent la plus part du temps et remplacent lesdits sprites par des caractères mais cela ne suffit pas à éliminer les contraintes... Disons toutefois que les deux versions se révèlent bien réussies en regard de leurs qualités respectives.

Le sujet ? Guère original encore... Le scénario ne ferait pas reluire un âne abstinent depuis l'époque où Mathusalem lissait sa barbe de patriarche et c'est vraiment le moins qu'on puisse dire : après le déclenchement d'un conflit interplanétaire, la race humaine se voit menacée d'extermination par le (for)fait d'une menace robotechnologique (à noter pour les fans des dessins animés japonais que le jeu retrace la cinquième partie de la série *Robotech*, qui avait débuté en 1985 au pays de Mishima). Equipé de chasseurs ad hoc, les deux superpilotes de la division Delta - option deux joueurs simultanément - doivent arrêter à tout prix la progression de l'ennemi.

L'atout majeur de votre réussite résidera essentiellement dans la qualité de votre armement qui devra être sélectionné avec soin, en fonction des situations traversées. Missiles à tête chercheuse, lasers, bombes en options etc. constituent la traditionnelle panoplie du cow-boy sur son fier destrier d'acier.

Question sound, pas d'embrouille : les profanes se commotionneront les portugaises avec pas moins de quinze partitions et 48 effets sonores, autant dire que Kaneco (l'éditeur) n'a pas lésiné sur la qualité de la marchandise.

"Dans le fourmillement de l'ensemble se tient le secret de la réussite." (Proverbe camerounais.)

Cartouche Kaneco pour la console Sega Mega Drive.

S.A.

DICK TRACY

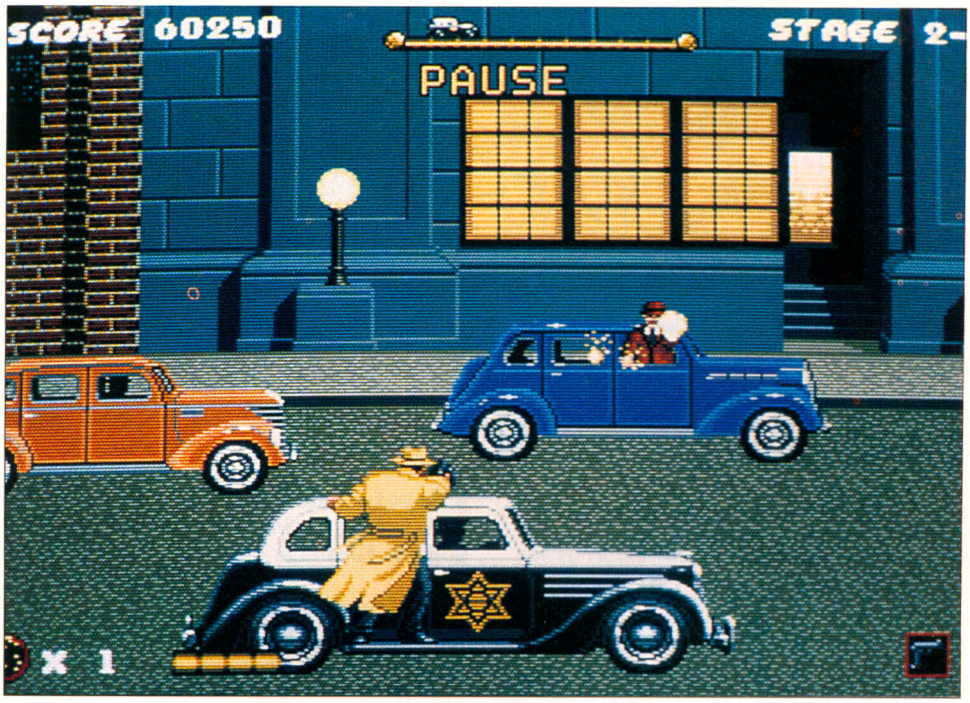
Le dandy justicier balance la purée les gants à la main et toujours propre sur lui. Le nettoyage par l'antirides !

Plus célèbre que Mike Hammer, plus séduisant que Bogart, plus implacable encore que Nénesse et ses Incorruptibles (beau oui comme Bowie, té !), ce bourreau des cœurs n'a qu'un seul but dans la vie : mettre en taule toute la foutue racaille mafieuse qui sème sans discontinuer la terreur en des lieux consacrés

S.C.I. (Special Criminal Investigation)

Suite et fin (faut l'espérer !) du bien connu *Chase H.Q.*, cette simulation de poursuite automobile pseudopolicière n'excelle pas dans ce qu'on appelle banalement l'originalité.

Adapté de la borne d'arcade tout comme le fut le premier épisode, ce jeu existe sur la plupart des bécanes, que cela soit sur micros ou consoles. Un principe simple et de béton : fier de votre réputation de flic incorruptible et de vos prestations de service



où seuls les plus forts sont rois...

Chicago 1927 : la Prohibition fait rage mais Dick Tracy (Warren Beatty dans le film) considère comme un défi personnel l'anéantissement de tous ces gangs de malfrats, pointilleux à l'extrême sur des questions d'honneur (mal placé). Il va nettoyer la ville !

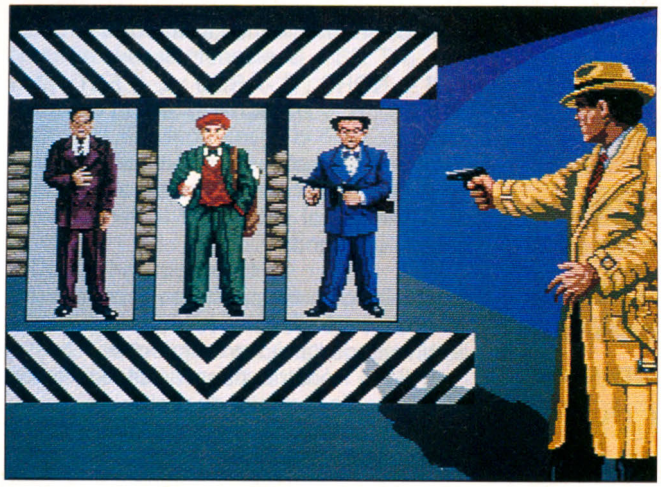
Adaptation sua sponte du film, cette superproduction signée par les studios *Walt Disney* mérite qu'on chante ses louanges. Voilà un ludiciel qu'il est bon... Outre la pratique du "je te reprends les personnages du film et je te fais le même en jeu", cette création combine une extrême qualité de conception et une magnifique réalisation.

Incarnant l'insoudoyable Dick, le joueur doit, au travers de six stages (eux-mêmes divisés en trois scènes), combattre à coups de revolver - et en arrosant copieusement à la mitraillette - les hommes de main et autres seconds couteaux. Vous disposez donc selon l'action d'un pistolet automatique pour tuer les ennemis s'avançant à votre rencontre ou d'un fusil-mitrailleur pour balayer en joyeuses rafales tous les salopards qui oseraient se présenter dans le fond. Une fois l'acte prophylactique accompli, vous passez à la scène suivante (eh dis donc, Léon !). Elle va plonger notre héros dans de galérants combats à mains nues avec des crétins complètement décervelés - qui arborent les vestiges de leur matière grise au bout de leurs gros doigts boudinés (pourquoi tu caches tes pognes sous la table, Momo ?!).

Mais là ne s'interrompt pas l'aventure : de petites promenades pédestres où l'on flingue tout ce qui bouge, des poursuites acharnées en voiture font de *Dick Tracy*, malgré certains aspects shoot'em up un peu bébêtes, un jeu fort attrayant... Seul et unique gros défaut pour les amateurs, l'absence de la pulpeuse et blonde Madonna (tous les goûts sont dans la nature !). Peut-être y est-elle ? Mais peut-être aussi n'avons-nous été pas suffisamment loin pour vérifier sa présence... Une raison de plus pour se procurer *Dick Tracy*, qui nous change de bien des médiocrités !

Cartouche Sega (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Mega Drive européenne et japonaise.

S.A.



TOP MICRO NEWS

INTERET : ●●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●●●●
SON : ●●

INTERET : ●●●
GRAPHISMES : ●●●
ANIMATION : ●●
SON : ●

euh... dans le service auquel vous appartenez - en l'occurrence les narcotiques (merci *Miami Vice* ou *Deux Flics à Miami*) -, votre travail consiste bien évidemment à coincer tous les pourris qui n'hésitent pas à larguer dans les rues cette saloperie de poudre blanche. Vos atouts : un revolver et une puissante voiture avec laquelle vous devrez, en tant défenseur de la justice (fais gaffe Jeanne d'Arc, ça va bientôt sentir le pneu cramé !) vous lancer dans de périlleux gymkhanas au bout desquels vous serez censé capturer les dealers (et leurs enveloppes ! dit Momo).

Car appréhender des trafiquants en fuite ne va pas se révéler tâche aisée. Il est particulièrement difficile de toucher le véhicule des malfaisants lorsque celui-ci zigzague au beau milieu du trafic, sans compter le risque permanent qui existe de tomber dans un précipice ou de se payer les arches d'un pont quelconque ou autres rosseries du même tonneau (m'en fous, je suis l'aiiiigle de la route !). Bref une fois l'arrestation effectuée, on fout les ripoux en taule et on passe au stage suivant. Et les véhicules varient selon les niveaux, ainsi que la difficulté.

Alors pas de panique, prenez votre temps et vous vous les ferez tous - les doigts dans le nez...

Cartouche Taito pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP SECRET

On a pleuré la mort de Gainsbarre au début du mois de mars.
Ah que plus dur que les giboulées de Scud ! Il les avait trouvées, lui, les soluces contre le mal de vivre - bien qu'il ne les conseillât à personne.
Sinon les femmes, pour un temps qui, mesuré, n'en devient que meilleur... Au lieu de faire des p'tits trous, dansez la Javanaise car on vous aime nous non plus, et jurez sur sa mémoire etc. "être l'auteur du Top secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger".
Aux incestueux de citron l'ouverture des Tops et aux vieilles canailles les numéros de nostalgie...
Notre Dieu est un fumeur de ha... ah... vannes !

PC

THE COLONEL'S BEQUEST
(envoyé par Emmanuel Pardo)

ABREVIATIONS

◊ Pour les mouvements dans un bâtiment :

N -> NORD ; **S** -> SUD ; **E** -> EST ; **O** -> OUEST ; **H** -> HAUT ; **B** -> BAS.

◊ Pour les mouvements en extérieur, une carte des environs étant fournie avec le logiciel, j'indiquerai seulement le lieu où vous devez vous rendre.

◊ Enfin, pour les passages secrets :
- **PS1** -> Pénétrez dans le passage secret au niveau de l'armoire de gauche.
- **PS2** -> Pénétrez dans le passage secret au niveau de l'armoire de droite.
- **PS3** -> Pénétrez dans le passage secret au niveau de l'horloge.
- **PS4** -> Cette fois, pénétrez-y au niveau du miroir.
- **TH** -> Regardez dans les yeux du tableau du haut.
- **TB** -> Regardez dans les yeux du tableau du bas.

LES PIEGES

La maison du colonel est truffée de pièges mortels qu'il faut éviter à tout prix. Voici donc la liste des choses à ne jamais faire...

◊ Prendre une douche (n'est-ce pas, cher Alfred ?).

◊ S'appuyer sur la rampe des escaliers.

◊ Passer au milieu de l'image qui contient l'armure.

◊ Ouvrir le placard du haut qui se trouve au milieu des escaliers.

ACTE 1

Sept heures
Vous commencez le jeu dans la chambre de Laura avec comme seuls objets un crayon et un carnet de notes. **O**, **N**. Observez Lillian. **S**. Tirez l'armoire de gauche. **PS1**, **TH**.

Sept heures quinze
E. Tirez l'armoire de droite. **PS2**, **E**, **TH**, **O**, **S**, **B**, **N**. Tirez l'horloge. **PS3**, **O**, **TH**, **TB**.

Sept heures trente
E. Tirez le miroir. **PS4**, **TB**.

Sept heures quarante-cinq
O, **O**, **O**. Ouvrez l'armoire de gauche et regardez la dague. **O**. Rendez-vous dans la maison remplie de bric-à-brac. Prenez le pot d'huile sur la table et le pied-de-biche en regardant dans le carrosse. Puis allez dans la chapelle et faites quelques pas sur la gauche de l'hôtel jusqu'à ce que les planches craquent. A cet endroit, soulevez une de ces planches au moyen du pied-de-biche, prenez la Bible qui se trouve dans la cavité et lisez-la. Dirigez-vous ensuite vers le cimetière et déchiffrez l'inscription sur la pierre tombale de Sarah ; et enfin entrez dans la maison par la porte de devant.

Huilez le casque de l'armure et prenez le message avec la poignée. **H**, **N**, **PS2**, **TH**, **O**, **PS1**, **TB**, **E**, **S**, **E**. Vous devriez voir Gertie en train de dormir.

ACTE 2

Huit heures
E. Ramassez le mouchoir qui gît par terre. **O**. Regardez par la fenêtre. **E**, **B**, **E**, **E**. Fouillez Gertie. **E**. Racontez à Gloria ce qui est arrivé à Gertie. **E**, **N**, **PS4**, **TB**, **O**, **E**, **E**. Jeeves va nourrir le chien.

Huit heures quinze
Ouvrez le frigo et prenez l'os. **E**. Lancez-le au clebs et profitez-en pour fouiller sa niche. Prenez le collier. **O**. Donnez-le à Célie et racontez à Lillian pour Gertie. **O**, **N**, **O**. Le docteur et Clarence sont en train de discuter ; comme vous les dérangez, ils se rendent dans la pièce à côté. **E**. Puisque vous continuez à les importuner, ils laissent une fois de plus la place libre. **E**, **PS4**, **TH**, **O**.

Huit heures trente
O, **E**, **E**, **E**. Ouvrez les portes de la cave. **B**. Prenez les cacahuètes. **H**, **O**, **O**, **O**, **O**. Le

docteur est plongé dans la lecture.

Huit heures quarante-cinq
E, S, E. Donnez une cacahuète à Polly. **O, H, H.** Observez Fifi. **B, N, O.** Emparez-vous de la clé cachée dans le canon miniature qui est posé sur la cheminée. **E.** Regardez le sac. **O, O, S, B, N, PS4, TB.**

ACTE 3

Neuf heures
O, O. Prenez le "poker" et lisez ensuite le magazine. **O, O.** Rendez-vous à la maison des poupées, frappez à la porte et entrez.

Neuf heures quinze
Jetez un œil au livre et sortez. Allez ensuite dans la chapelle et fouillez le docteur. Délestez-le du monocle, regardez mouchoir et poker avec ce monocle.

Allez chez Célie, frappez à la porte, asseyez-vous et écoutez son histoire. Puis levez-vous et prenez la carotte. Direction la grange et donnez la carotte à bouffer au cheval. Ouvrez la barrière, prenez la lampe et refermez la barrière.

Descendez à la cave. **B.** Et observez Jeeves, **H, O, O, O, PS3.** Prenez enfin la canne. **TB.**

Neuf heures trente
E, S, E. Donnez une cacahuète à Polly et regardez la bouteille à l'aide du monocle. **O, N, PS4, TB.**

Neuf heures quarante-cinq
O, S, H, E. Accordez une attention particulière aux faits et gestes de Clarence. **O, N, O.** Pénétrez dans l'ascenseur, introduisez la clef dans la serrure et actionnez le levier vers le haut. **H.** Lisez les journaux. **S.** Regardez dans le coffre, puis les semelles des bottes avec le monocle. **N.** Une fois de plus dans l'ascenseur. **B, O.** Un œil sur le sac : il a disparu ! **E, E, S, H.**

ACTE 4

Dix heures
B, B, O. Emparez-vous du disque pour l'examiner, toujours à l'aide du monocle. Observez une fois de plus les manipulations de Jeeves. **O.** Faites un petit tour jusqu'au kiosque et fouillez Gloria. Et lancez-vous dans une petite balade, en attendant de rencontrer Clarence.

Dix heures quinze
Allez à la statue du soldat.

Dix heures trente
Promenez-vous jusqu'à ce que vous rencontriez Ethel.

Dix heures quarante-cinq
Retournez à l'intérieur de la demeure par le bureau et espionnez Lillian.

ACTE 5

Onze heures
Sortez. Direction le "Rose Garden" et fouillez Ethel. Retournez ensuite à la cave. **B.** Encore à l'observation de Jeeves. Regardez les roses, **O, O.**

Onze heures quinze
O, S, E.

Onze heures trente
Donnez une cacahuète à Polly. **O, H, H.** Observez Fifi. **B, N, PS1.** Prenez le bout de cigare. **TH.**

Onze heures quarante-cinq
E, O.

ACTE 6

Douze heures
Regardez la chaise vide du colonel. **E, N.** Jetez un œil dans la poubelle et examinez la bouteille avec le monocle. **S, PS2, TH.**

Douze heures quinze
O, S, H. Fouillez Jeeves et Fifi. Examinez la bouteille et le verre avec le monocle. **B, B, E.** Donnez une cacahuète à Polly. **O, N, O, O, O.**

Douze heures trente
Direction le sud-ouest de la propriété et emparez-vous du rouleau à pâtisserie. Regardez l'empreinte avec le monocle. Allez chez Célie, frappez à la porte.

Douze heures quarante-cinq
Retournez dans la demeure par la porte d'entrée. **H, E.**

ACTE 7

Treize heures
O, N, E. Ouvrez la valise de Lillian et prenez son journal intime. Lisez-le et examinez-le avec le monocle. **O, O, O.** Fouillez Clarence et emparez-vous de ses allumettes. **E, E, PS2.** Observez minutieusement l'empreinte. **O, S, E.** Lisez le journal de Clarence.

Treize heures quinze
O, B, S. Allez jusqu'à la cloche. Grimpez à l'échelle et huilez la cloche. Descendez et jouez les sonneurs au moyen de la canne en vous plaçant sur le côté (à droite). Saisissez-vous de l'ustensile qui ressemble à une clef et allez dans le jardin de la nymphe.

Mettez la poignée dans le trou situé à la base du socle de la statue. Tournez la poignée puis la statue et enfin allumez votre lampe avec les allumettes. **B.** Regardez les corps et introduisez la clef dans le trou du mur de gauche, puis tournez-la. **O, O, H.** Ouvrez les tombes avec le pied-de-biche : dans l'une d'entre elles est dissimulé un sac de bijoux, prenez-le. **B, E, E, H.**

Retournez dans la maison par le bureau : dans l'armoire de gauche, cherchez la dague - elle a disparu ! **O.** Puis allez dans la maison de poupée...

Treize heures trente
Allez dans la chapelle.

Treize heures quarante-cinq
Parlez à Célie. Rentrez à nouveau par la porte du bureau et partez à la recherche du pistolet, qui lui aussi a disparu. **E, E, S, E.** Balancez une cacahuète à Polly. **O, H, N, O, H** (avec l'ascenseur). **S.** Regardez les habits. **N, B, E, E.**

ACTE 8

Deux heures
O, S, B, E. Encore une cacahuète à Polly. **E.** Allez devant la porte d'entrée. Lisez la note et direction le jardin de la nymphe.

Deux heures quinze
Fouillez Lillian et prenez le pistolet, la cartouche et la clef. Introduisez la cartouche dans le pistolet et regardez les semelles de Lillian avec le monocle. Pénétrez dans la demeure par la porte d'entrée. **H, N, O.** Regardez le sac. **E, S, H.** Ouvrez ensuite la porte du grenier au moyen de la clef de Lillian. **N.** Normalement, Rudy et le colonel devraient être en train de se battre. Tapez : "**SHOOT RUDY WITH GUN**" et... admirez la séquence finale.

Cette solution permet d'atteindre un score presque maximal à la fin, lors de l'évaluation de votre enquête.

LYNX

CHIP'S CHALLENGE
Suite de la solution du n° 44
(envoi de Thomas Arnaud)

LEVEL 11 : CNPE

Le but de l'action consiste à aller chercher des clefs, qui permettent de récupérer les objets protecteurs.

LEVEL 12 : WVHI

Ramassez les puces sans vous faire repérer par les deux bouches qui rôdent. Il

restera de toute manière des puces en trop, alors ne collectez que la quantité nécessaire au changement de level.

LEVEL 13 : OCKS

A chaque fois qu'il faut bouger, choisissez d'aller vers le bas.

LEVEL 14 : BTDY

Emparez-vous de la clef rouge et allez ouvrir une porte. (Celle de droite en dernier.) Poussez ensuite les blocs de pierre dans le téléporteur : cela vous permettra de vous emparer de nouvelles puces. Recommencez jusqu'à capture totale des puces en question.

LEVEL 15 : COZQ

Poussez les blocs de pierre sur les bombes pour attraper toutes les clefs. Après avoir glané les puces et toutes les autres clefs, allez placer le dernier bloc de pierre sur le bouton marron.

LEVEL 16 : SKKK

◊ 4 D/12 B/4 D/4 H/4 D/8 H/4 D/8 H/4 G/4 H/20 G/4 B/4 G/16 B/ 4 D/8 B/20 D/4 H/4 D/ 3B.

LEVEL 17 : AJMG

Faites votre collecte le plus vite possible, en essayant d'éviter les boules bleues et les araignées, ainsi que les puces. Les sorties se situent dans les quatre angles...

LEVEL 18 : HMJL

Ce niveau va se révéler très dur et très long. Il faut aller quérir les blocs de pierre et les balancer sur les bombes. Puis bâtir un pont avec deux blocs et trouver les murs secrets.

LEVEL 19 : MRHR

Ramassez les puces en faisant gaffe aux bouches. Technique : abandonnez des puces qui bloqueront un certain temps la bouche sur ses plaques et revenez plus tard récupérer les restantes.

LEVEL 20 : KGFP

Emparez-vous de toutes les puces en faisant attention à la petite fourmi qui se promène. Ensuite, vous vous retrouverez téléporté devant une ligne de tanks qu'il vous faudra traverser à petite allure afin de trouver la clef rouge qui ouvre la porte... Après cette dernière, emparez-vous sans barguigner du bouclier de feu qui vous fera faire ample provision de puces... Ensuite, prenez les tapis et évitez les tanks, saisissez-vous de la clef jaune et sortez par la porte de la même couleur.

A bientôt pour les dix prochains !

THOMSON

MUTANTS
(envoyé par William Kiener)

◊ Lorsque le chat-zèbre aura disparu, il vous demandera de choisir le nombre de flèches, de vie et d'argent que vous désirez. Misez 300 pour les flèches et 100 pour les vies et l'argent.

Avancez tout droit, vous distinguerez alors un policier : il n'a guère d'importance. Puis allez à la gare. Lorsque vous serez sur le quai, appuyez sur **G** et une porte s'ouvrira. Avancez, vous vous trouvez dans le local clandestin, appuyez sur **R** et l'ordinateur vous demandera alors la fréquence radio (tapez 1250). Des renseignements vont s'afficher et se révéleront très précieux.

Accomplissez cette opération une fois encore, puis sortez des lieux. De nouveau sur le quai, allez tout droit pour aboutir en définitive dans les égouts ; continuez votre progression, vous allez chuter dans un trou et déboulerez dans un couloir bloqué par une grille.

Appuyez sur la barre d'espace et une question vous sera posée : tapez "**peste**". L'obstacle coulissera, sortez et tuez le mutant avec les flèches en appuyant sur fire. Grimpez par l'escalier et le jeu se chargera.

Sur le pont, dirigez-vous vers la droite, vous tomberez sur un homme vêtu d'un imperméable, stationnant à côté d'un arbre. Allez à lui et appuyez sur la barre d'espace. Il vous demandera alors quelle est la planète qui tourne autour de Callypso : tapez **Jupiter**. Il disparaîtra et vous descendrez par l'escalier. Vous verrez alors des dinosaures et tout en bas une échelle de corde.

Descendez et tapez **R**. Remontez très vite, sinon le plus gras des dinosaures vous ôtera de l'énergie. Retournez ensuite au pont, remontez donc encore et tuez le mutant. Avancez tout droit en tirant sur l'araignée (même si elle n'a pas encore fait son apparition). Ensuite un druide croisera votre chemin, n'y faites pas attention ; grimpez de manière à aboutir au bas de la tour Eiffel. Une fois arrivé en haut, tapez **Z**. Le chat-zèbre apparaîtra et vous fournira un deltaplane : appuyez sur **M**.

Lorsque vous valserez dans les airs, foncez tout droit (vous suivrez les évolutions d'un ptérodactyle, pas grave car il est inoffensif). Tout juste après vous survolerez Notre-Dame-de-Paris, au cœur de la jungle comme dans un écrin... Avancez un petit peu et descendez à hauteur d'un petit clocher, du côté gauche de la cathédrale. A ce moment-là, quittez votre deltaplane et vous serez quasi à l'entrée du palais du dictateur.

La gargouille de service vous instruira d'une énigme : tapez **Arcturus**. Vous allez déboucher ensuite dans le hall ; allez jusqu'au bout de la salle. Un homme alors vous bloquera et vous réclamera la tête du chat-zèbre. Retournez à l'entrée du palais et tapez d'un cœur joyeux **Z**.

Votre ami le chat-zèbre va vous contacter par télépathie et vous donner rendez-vous dans le couloir qui comporte une grille. Allez-y illico ; une fois arrivé, tapez une nouvelle fois **Z** et la bête bien intentionnée vous fournira une tête de chat de rechange. De retour devant le félicide, filez-lui l'objet macabre et il vous laissera passer...

Dans la salle de réception du dictateur, vous tomberez sur un homme à tête de chien. Appuyez sur la barre d'espace, et il vous dira que si vous voulez voir le dictateur, il faut faire un **6** en trois coups. Pressez donc la touche **J** par trois fois : si vous ne réussissez pas le 6 immédiatement, recommencez sans tarder, sinon une bande de robots irascibles se précipitera sur vous.

Une fois que vous avez réussi, retournez dehors et reprenez votre deltaplane (**M**), puis montez le plus haut possible. Allez à droite et vous vous retrouverez nez à nez avec un oiseau - en bas scintillera de tous ses feux un gros diamant...

Descendez : vous contemplez la pierre de tous vos yeux. Progressez encore de deux pas, le chat-zèbre va apparaître pour vous féliciter... Vous avez gagné !

DEMANDE D'AIDE

Si quelqu'un peut m'aider à résoudre une difficulté du *Temple de Quautli*, je suis preneur... Quand j'actionne l'aigle, il traverse les pics à moitié et je ne peux le prendre sans me faire estourbir dans les secondes qui suivent. Merci d'avance !

SEGA

Y'S
Suite de la solution du n° 45
(envoi d'Olivier Gendebien)

De là, retournez à la prison ; mais avant d'entrer, mettez le collier bleu et l'anneau maléfique. Une fois que vous serez entré, vous pourrez continuer votre chemin. Dans la pièce suivante se trouve un monstre en chef : il est extrêmement simple de le tuer. Attendez qu'il ait lancé ses trois boomerangs et foncez dans ses pattes - vous verrez, ça

suffira largement. Emparez-vous ensuite du livre d'Y'S et du marteau. Sortez ensuite par l'autre issue du niveau et dans la pièce suivante, prenez l'escalier descendant et allez quérir votre bouclier (faites toutefois gaffe car les statues s'animent). Continuez à descendre et dirigez-vous vers la droite, franchissez la porte et vous vous retrouverez devant une porte défendue par un ennemi. Débarrassez-vous de lui et sortez par l'issue de droite. Vous débouchez alors dans un couloir habituel...

Une fois dans la pièce suivante, vous aurez le choix entre deux issues : celle du haut conduit à LUTHER JEMMA, qui ne vous donnera rien pour l'instant. Quant à l'issue de droite, elle vous mènera à une pièce maudite - donc avant d'entrer, remettez votre niveau d'énergie au maximum.

Dès que vous serez entré, dirigez-vous vers la porte verte et entrez. Allez près du vieil homme, qui remettra gracieusement votre énergie à son maximum.

Sortez et direction la droite. Quand votre énergie se trouvera presque à son minimum, utilisez la potion et continuez, puis sortez. Un peu plus loin, vous aboutirez à une salle dans laquelle se font admirer une infinité de miroirs : quittez-la par la droite et vous aurez à affronter un monstre dans la pièce adjacente. Il suffit, pour le tuer, de toucher sa masse grise sans se faire soi-même effleurer par les bidules qu'il lance et surtout son œil rouge. Après avoir procédé à son élimination, allez prendre le livre et la baguette "ROD". Puis revenez dans la pièce aux miroirs et pénétrez dans le premier que vous verrez. Vous serez alors téléporté dans un autre lieu... Là, descendez et n'entrez surtout pas dans le miroir de gauche, mais continuez à descendre, puis droite et remontez pour entrer dans ce miroir. Descendez à partir de là et hop ! dans le miroir que vous verrez

LES ANCIENS NUMEROS DE MICRO NEWS

Les numéros 13, 14, 17 et 18 sont épuisés.

N°6 L'Archimèdes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial console de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-ROM.
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari 800XL/XE.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, Super Mario 2.
N°22 Iron Lord : la baston - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots - Nintendo.
N°25 Bargon Attack - Atari STE - Xenon 2, West Phaser.
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs.
N°28 Piratage, la fête est finie !
N°30 Psygnosis - Electronic Arts - Shinobi.
N°31 Harricana - banc d'essai Atari Stacy.
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ? - CD- ROM - CDI.
N°33 Numéro scandaleux - 8 manettes Sega.
N°34 Consoles hi-tech - Amiga 3000.
N°35 Numéro zarbi - Reportages Microprose, Mirrorsoft.
N°36 Tops : Unreal, Nebulus 2, Space Manbow - Super Grafx.
N°37 Tout sur la NEO-GEO - CES de Chicago.
N°38 Spécial été - Nouveautés : Cryo, Sierra, Coktel, Loriciel.
N°39 Dossier Amstrad CPC+/GX4000.
N°40 La Nintendo Super Famicom - 1ers jeux GX4000.
N°41 Best of Nec - Rick Dangerous 2 - Panza Kick Boxing.
N°42 Spécial Noël : Dossier machines - Les portables Nec et Sega.
N°43 Les 100 Tops 1990 - Colorimage - Grand Prix 500 2.

PORT GRATUIT

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... X 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) : ..... F
..... X 15 francs (à partir du numéro 30) : ..... F
..... X 20 francs (à partir du numéro 38) : ..... F
Pour l'étranger et les DOM/TOM rajouter 10 F par numéro (port inclus) ..... F
Total : ..... F

A retourner à **Micro News**, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... Code postal : .....
Mon ordinateur est un : ..... Age : .....

devant vous : il vous amènera jusqu'à la chambre qui recèle votre armure d'argent. Ensuite, retournez dans le miroir, et vous vous retrouverez à l'entrée de la pièce. Repartez de cet endroit pour repénétrer dans le miroir et allez après, cette fois, dans le miroir de gauche plutôt que de descendre, ce qui vous amènera jusqu'à un endroit comportant deux de ces réfléteurs surabondants. Entrez dans celui de droite, puis entrez encore dans celui qui vient de vous téléporter : vous déboucherez dans un lieu encore différent. Cherchez les escaliers et grimpez deux rampes, vous parviendrez ainsi à la sortie...
(A suivre)

SEGA MASTER SYSTEM

GAIN GROUND
(envoyé par Jean-Marcel Cornillac)

SELECT ROUND ET VIES INFINIES

◊ Quand vous voyez apparaître le titre, appuyez sur la manette de direction en haut et sur les boutons 1 et 2 simultanément. Laissez appuyé jusqu'à ce que l'écran "Special Mode" soit affiché. Vous pouvez ainsi choisir votre round.

◊ Pour employer le mode deux joueurs en même temps que le "Special Mode", agissez comme ci-dessus avec les deux manettes simultanément : attention, il faudra être très précis pour que ça marche...

◊ Vous allez remarquer au-dessus du choix du round le nombre 10, qui vous indique que vous disposez de tous les combattants différents les uns des autres (le maximum étant de 10 dans le jeu). Vous les conservez dans leur intégralité et cela au travers des 50 stages que comporte *Gain Ground*.

◊ Un conseil : ça ne sert à rien de faire évader les prisonniers quand vous vous trouvez en "Special Mode" car ils ne seront pas comptabilisés au prochain stage ou round.

◊ D'autre part, vous disposerez en permanence des 10 combattants. Si vous les perdez tous les 10, vous les retrouverez à chaque fois, au lieu des trois normaux du jeu.

ST

MAUPITI ISLAND
(envoyé par David Plantier)

Rendez-vous devant la maison de Maguy, qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie - qui n'est d'ailleurs pas aussi innocente qu'elle en a l'air (mais on verra cela plus tard). Dans cette pièce, faites pivoter l'aquarium : surprise, une cachette ! Fouillez-la et vous découvrirez un écrin qui ne s'ouvre qu'au moyen d'un code : **4, 5, 3, 3, 5, 2** (mais de gauche à droite). Vous distinguerez dans cet écrin les signes du Zodiaque, qui entrent dans la composition du code qui permet d'ouvrir, lui, le médaillon de Juste : **154236** (toujours de gauche à droite).

Revenons-en à la chambre de Marie. Fouillez l'aquarium - après l'avoir remis en place, bien sûr - et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez jusqu'au salon et emparez-vous de la corde qui est glissée dans le filet placé à gauche du piano. Ensuite, quartier libre jusqu'à trois heures du matin. A cet horaire, rendez-vous à la plage du Nord (n'y allez pas vers les deux heures, vous y auriez une sacrément mauvaise surprise) et fouillez la nacelle qui se trouve accrochée à un rocher - à moitié immergé - vers le milieu de l'écran, à gauche. Si vous y dénichez le médaillon de Juste (qui est maintenant mort), c'est la bonne nacelle. Ouvrez-le au moyen du code cité plus haut.

Maintenant, direction le puits : insérez la pierre de l'aquarium dans la fente de ce puits et enroulez la corde autour de l'arbre situé juste devant vous. Vous avez cette fois quartier libre jusqu'à quatre heures de l'après-midi (essayez de ne pas vous faire tuer pendant ce laps de temps). Attention, il faut que vous vous trouviez devant le puits avant quatre heures, de manière à y plonger à quatre heures pile. Une fois à l'intérieur, appuyez sur la pierre située à droite de la grille (la pierre adopte un peu une forme trapézoïdale) et pénétrez dans le passage...

En ce qui concerne les bénitiers, la démarche se révélant plutôt complexe, le bénitier comportant 3 mesures d'eau sera nommé B3 ; 5 mesures B5 ; 8 mesures B8...

◊ Faites pivoter B3, prenez B5 et mettez-le dans B3.

◊ Mettez B5 dans le bénitier situé le plus à gauche (surmonté d'un "I").

◊ Faites pivoter B3, prenez B8 et placez-le dans B3.

◊ Répétez cette dernière action.

◊ Faites pivoter B3, et remettez B8 dans B3.

◊ Mettez B3 dans le bénitier surmonté d'un "II".

Placez l'anneau de Juste dans celui qui se trouve à la base des bénitiers et faites-le tourner... Miracle des mécanismes, un passage secret révèle son orifice !

Enfin, la dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire lui aussi extrêmement ardu. Je vais vous donner le numéro de la ligne des réponses en partant du haut : **4, 2, 3, 13, 4, 4, 1, 7, 4, 5, 3, 5, 8, 1, 7, 4, 5, 4, 2.**

ST/AMIGA

GOLD OF THE AZTECS
Suite de la solution du n° 43
(envoi d'Olivier Petitpas)

◊ Rappel : au deuxième écran, on peut tuer le singe.

Sautez sur la plate-forme de pierre, faites demi-tour et sautez, tout cela sans vous arrêter. Descendez par la corde et agrippez-vous à celle de gauche, continuez à descendre jusqu'à la plate-forme et tuez la chauve-souris en restant debout. Sautez sur la gauche et n'avancez pas, sans quoi un mur s'écroulera et la salle se remplira d'eau. Il ne faut venir à cet endroit que pour obtenir un pourcentage de plus. Ensuite faites demi-tour et sautez.

Descendez immédiatement par la deuxième corde à partir de la gauche (la première est piégée). Arrêtez-vous lorsque vos pieds se trouvent vis-à-vis de la corde horizontale. Et aussitôt que la chauve-souris vous est passée dessous en se dirigeant vers la droite, descendez encore en vous agrippant à la corde horizontale pour vous laisser tomber illico. Allez vers la gauche et attendez que la chauve-souris soit partie. Faites un pas sur la poutre et reculez. Descendez l'échelle jusqu'au niveau le plus bas. Sautez sur la droite et allez vous placer sous

la clef, puis sautez en hauteur. Emparez-vous de la clef, revenez en arrière et descendez l'échelle.

Aussitôt arrivé en bas, tournez-vous vers la gauche et tirez en diagonale vers le bas. Quand la chauve-souris a passé l'arme à gauche, retournez-vous et tuez l'autre. Ensuite marchez jusqu'à la corde en faisant attention au feu. Quand une autre chauve-souris est passée, descendez prendre l'autre corde et continuez votre descente (aux enfers, héhéhé !).

Continuez, tuez la chauve-souris, sautez sur la corde horizontale et allez à droite lorsque la chauve-souris s'est cassée. Anéantissez ensuite les scorpions, emparez-vous sans hésiter de la boule et de la corde horizontale.

Agrippez-vous immédiatement après à la première corde (bas-droite). Descendez jusqu'en bas et attendez que le petit serpent se trouve à portée (tuez les gros serpents au besoin).

Sautez par-dessus les feux et là encore, attendez la survenue du petit serpent - attention au feu et à la cendre. Grimpez à l'échelle jusqu'en haut. Droite. Avancez ensuite à petits pas car une autre dalle va tomber et utilisez la clef.

Avancez, tirez une fois en diagonale vers le bas et deux fois en restant baissé, afin de tuer les serpents. Droite. Progressez d'un pas et tirez au plafond pour faire tomber toutes les pierres. Sautez sur l'autre plate-forme et descendez par la corde, puis tirez sur tous les stalactites. Aussitôt que la boule s'éloigne de vous, laissez-vous tomber et aussitôt arrivé au bout de l'écran, accomplissez un grand saut. Accrochez-vous à la corde et descendez, abattez ensuite l'insecte. Dirigez-vous vers la deuxième roche à partir de la droite et bondissez d'un nénuphar à l'autre. Ressautez pour parvenir à la corde. Empruntez-la et grimpez jusqu'à la plate-forme. Dirigez-vous vers la droite et marchez sans vous arrêter jusqu'à la corde. Là descendez, emparez-vous de la bague et continuez à descendre.

Marchez sur le radeau, retournez-vous et tirez. Quand le piranha est mort, retournez-vous et avancez au bout du radeau. Puis mettez le pistolet en position diagonale bas et tirez sur les récifs. Une fois qu'ils sont tous détruits, baissez-vous et quand vous parvenez à l'autre écran, rafalez sans arrêt : la pieuvre en a pris plein la gueule ! Attendez maintenant que le crocodile se trouve tout près de vous et bondissez en hauteur. Tirez sur les stalactites...

A l'écran suivant, demeurez courbé et en vue de la corde, agrippez-vous, et empruntez ensuite la corde horizontale. Laissez-vous tomber sur la plate-forme qui se trouve le plus à droite. Sautez sur la droite encore puis bondissez en hauteur. Dirigez-vous toujours vers la droite et laissez-vous choir sur la plate-forme. Descendez par la corde et saisissez-vous des perles. Remontez. Droite (avec la corde horizontale). Laissez-vous tomber sur la plate-forme et montez. Droite. Prenez le sac et demi-tour.

Quand vous allez vous trouver près de l'échelle, des rats vont vous attaquer : tirez-leur dessus sans hésiter. Puis descendez l'échelle jusqu'en bas. Reculez un peu et tirez sur la lave. Sautez. Dans l'autre écran, tirez sur la lave, bondissez et descendez.

Faites attention à ne pas vous faire toucher par les mouches. Gauche, et sautez lorsque la statue cesse de cracher le feu, puis descendez par l'échelle. Allez prendre les clefs et dirigez-vous vers la gauche. Aaargh ! Une si jolie demoiselle... Mais on n'est pas ici pour ça... Vous feriez même mieux de vous enfuir ! Gauche. Vis-à-vis de la corde, sautez verticalement et alpaguez la coupe. Gauche. Tirez trois fois et exécutez un grand saut à l'extrémité droite du pont. Continuez à tirer, bondissez par-dessus le trou et prenez le masque. Gauche. Encore un bond par-dessus le trou, faites demi-tour et assaisonnez le baril. Gauche et laissez-vous tomber dans le trou.

Remarque : tomber dans un trou vous fait perdre une vie mais vous permet aussi de gagner 1 %. Même chose quand on dépasse le trou où l'on est censé tomber.

Allez assez près de la statue pour qu'elle prenne feu. Tirez alors dans la paroi pour que l'eau vienne l'éteindre. Descendez au moyen de la corde.

Attendez que la tête ait craché du poison deux fois de suite. Descendez et à gauche. Tirez sur l'arbalète et ramassez le crâne. Droite. Laissez-vous tomber dans le trou et prenez la coupe, puis avancez à petits pas pour que la trappe s'ouvre : sautez par-dessus. Droite. "Prenez" le levier, faites un bond et "prenez" le second levier. Arrangez-vous également pour détruire les deux arbalètes et emparez-vous de la statue. Droite. Grimpez sur la plate-forme du bas et descendez à la première plate-forme. Puis grimpez sur la plate-forme du haut et descendez à la deuxième plate-forme. Grimpez à la corde, puis prenez la corde horizontale et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Bondissez sur la droite, puis sur la plate-forme et saisissez le corbeau. Ressautez à gauche et descendez. Droite. Aussitôt qu'une hache passe devant vous, sautez. Lorsqu'une autre hache vous arrive derrière la tête, ressautez. Bondissez ensuite par-dessus les pièges et agrippez-vous à la corde. Droite. Attention ! Marchez à pas mesurés et sautez quand les trappes s'ouvrent. Droite. Exécutez un grand bond au moment où les haches se trouvent en bas. Droite. Quand les pieux eux aussi sont en bas, faites un grand pas.

Descendez par la corde. Droite. Emparez-vous du collier en évitant les braises. Droite. "Prenez" le levier et avancez (répétez deux fois cette procédure). Emparez-vous de la statue et dirigez-vous vers la droite. Mettez ensuite dans votre escarcelle (si j'ose dire) la

SOLUTIONS
VRAI OU FAUX

1 - Faux sur toute la ligne. Aucun ordinateur d'échecs n'a battu Kasparov jusqu'à présent et le plus puissant d'entre eux a pour nom **Deep Thought**. (Micro News n° 45, page 39.)

2 - Faux. Dans Spindizzy, le héros s'appelle Gerald et c'est **un robot de reconnaissance topographique et géographique**... (Micro News n° 43, page 52.)

3 - Vrai. Il avait fait infuser par erreur, à la place de thé, **le tabac du Capitaine Pixel** ! (Micro News n° 32, pages 72-73.)

4 - Faux. Mais ça vous l'aviez deviné et les avionneurs qui sont parmi vous ont dû bien rigoler !

5 - Vrai. Et de plus il se révèle **deux fois plus rapide** qu'un Amiga ou un ST. (Micro News n° 37.)

6 - Faux. Le **h** de hiatus est un **h** Pardon au professeur Abondos pour cette entourloupette volontaire. (Micro News n° 46.)

7 - Vrai. Dommage que le roi ne soit pas une reine ! A la ressemblance d'**Erin Gray**, par exemple, l'actrice blonde au fessier paradisiaque et aux jambes de gazelle qui incarne le colonel Deering dans la série télévisée *Buck Rogers*. (Micro News n° 38.)

8 - Faux. C'est une **cartouche Nintendo** pour la console Nes, où courent de petits elfes blonds (décidément !). Il existe cependant une longue nouvelle de Sturgeon intitulée ***Les talents de Xanadu***. (Micro News n° 44.)

3615 MICRONEWS LA REVERBERATION DES CALLISTHENES BRANCHES

statue puis après un un petit tour à droite, le disque et le levier. Retournez sur la gauche et tirez sur la boule de pierre. Quand votre balle atteint la boule, retournez vers la droite et agrippez-vous à la corde. Enfin saisissez-vous du coffret et sortez. Admirez maintenant la fin du jeu et ses merveilles...

NINTENDO

MEGAMAN 2

(envoyé par Vassily Mougeot)

LES HUIT ROBOTS

◊ Utilisez des balles normales (**P**) ou l'arme **Quickman** (**Q**) pour vaincre **Airman**.
◊ L'arme **Bubbleman** pour triompher de **Hotman**.
◊ L'arme **Quickman** pour **Metalman**.
◊ Une boule (maximum) de **Hotman** pour **Woodman**.
◊ **Airman** (A) pour **Quickman**.
◊ **Airman** pour **Clashman**.
◊ **Metalman** pour **Flashman**.

CONSEILS

Pour gagner plus facilement, combattez les huit robots dans l'ordre suivant : Airman, Quickman, Bubbleman, Hotman, Woodman, Metalman, Flashman et Clashman (quand les gros rayons apparaissent, utilisez l'arme **Flashman** - **F**)

DOCTEUR WILY

Parcours 1
Vous pouvez avoir le Dragon avec **Hotman** ou les balles normales.

Parcours 2
Pour vaincre l'ennemi de ce parcours, utilisez les services de **Bubbleman**.

Parcours 3
Le tank peut être abattu avec deux boules made in "**Hotman**" (au maximum).

Parcours 4
Avec Clashman, ça va être un peu plus difficile - détruisez les murs verts. Puis faites-vous tuer et récupérez de la puissance pour le tir **Clashman**.
Retournez ensuite détruire les canons.

COMBATS

◊ Tuez les huit robots avec les armes qui les rendent vulnérables dans leur engagement avec le vaisseau (mieux vaut évidemment tuer les plus durs d'abord).
◊ Contre le vaisseau du docteur Wily, utilisez **Hotman** au maximum et **Clashman**, ainsi que **Metalman**.
◊ Combat final : utilisez **Bubbleman** et ne touchez surtout pas l'ennemi. Attendons maintenant *Megaman 3*...

AMIGA

MIGHT AND MAGIC 2

(envoyé par Olivier Petitpas, du Canada)

Un certain nombre d'informations très utiles...

HIRELINGS

◊ **Dead Eye** et **Red Duke** sont en **D1**, **14**, **1**. Protégés par **Bozorc** et ses acolytes.
◊ **Sir Kill** et **Jed 1** se trouvent dans **les mines de Sarakin**. Un conseil pour les délivrer : utiliser le sort de magicien **7-3**. A vrai dire, ils se trouvent exactement à la pointe sud du mur gauche de la grande salle. Si vous voulez vous rendre aux mines de Sarakin à partir de Middlegate, allez vers le Pinehurst Castle et lorsqu'on vous indique que des traces de wagons quittent la route, pénétrez dans la forêt : au bout du passage se trouve la mine.
◊ **Nakazama** et **Sherman** se planquent dans le **Native Cove**, en **10,1**.
◊ Deux personnes se trouvent prisonnières dans la prison d'**Atlantium** : délivrez-les. Deux autres sont détenues dans les sous-sols de Middlegate, au cœur du quartier général des kobolds.
◊ Achetez du "**fried troll's liver**" dans le bar de **Vulcania** et deux autres personnes se joindront à vous si vous parvenez à tuer une douzaine de **Cripples** et de **Misers** (très facile).
◊ Dans **Tundara**, tuez les **Snowbeasts** près du mur droit de la cité et vous pourrez délivrer encore deux autres personnes. Ne prenez pas la bague, auquel cas vous seriez arrêté pour un an.
◊ Le **Lichlord** et son servant gardent **Mr Wizard** en otage (**D3**), dans le coin gauche en haut de l'écran.
◊ Deux personnes sont détenues dans la prison du **Hillstone Castle**.
◊ Deux encore sur une petite île, capturés par les **Knights**.
◊ Enfin, **Slick Pick** et **Holy Money** se trouvent dans la **Bog Cavern**.
Il en existe bien sûr d'autres, mais de toute façon moins importants. A vous de les trouver !

QUETES

Il y a une quête pour chaque classe, qui fera gagner 5 millions de points d'expérience et un "+" indispensable à la bonne conclusion du jeu. Quand la quête se termine, dirigez-vous vers le **mont Farview** en **D2-7,0** et tournez-vous vers le Sud : vous ferez alors le plein de points. Pour accomplir une quête dans les règles, il faut que n'y figurent que des personnages et des hirelings de la bonne classe et des voleurs.

Knights
Il faut tuer le **Dread Knight** en **B3-5, 14**.

Paladins
Tuez le **Frost Dragon** dans la **Forbidden Forest**, en **8,8** et dans le donjon.

Archers
Débarrassez-vous du **Baron Wilfrey** en **B2-11,2**.

Ninjas
Abattez **Dawn** dans la caverne de Dawn, en **D4-8,9**.

Clerics
Il faut aller en **C-110,15** tuer les **Ghosts** pour s'emparer de la **Corak's Soul** et ensuite l'intégrer à son corps légitime, dans la crypte même de Corak. Vous devez posséder un **Admit Eight Pass** pour pouvoir entrer. Un zombi vous en fournira un dans le donjon, sous **Sandsobar**...

Barbarians
Anéantissez **Brutal Bruno** en **C4-0,15**.

Wizards
Délivrez les deux frères magiciens qui sont détenus dans l'**île des Anciens**. Pour libérer le mauvais, empruntez les portes **1-3-1-3-9-11-A-C-G-I**. Le code de gauche est **23** et celui de droite **46**.
Pour délivrer le bon, passez par les portes **2-2-4-6-6-12-A-D-F-I**. Le code de gauche est **64**, celui de droite **32**.

Rogues
Il faut accompagner quelqu'un dans une quête.

LES SORTS DES CLERCS

Certains sorts sont cachés un peu partout... En voici quelques-uns...

Nature Gate
Allez déguster des "**Wolf Nibble Chips**" dans une ville et rendez-vous en **C3-1,9**. Un druide aimera votre haleine (c'est un bougre !) et vous donnera le sort désiré.

Walk on Water
En partant de Middlegate, allez à droite et traversez la rivière. Si vous explorez un peu cette rive, une personne vous le vendra 50 g.p.

Air, Earth, Water & Fire Transmutation
Ils se trouvent à **8,8** de l'entrée de leurs plans respectifs.

Frenzy
Allez en **B4-8,1**. Supprimez les **Natives** et vous obtiendrez l'incantation de vos désirs.

Holy World
Quelque part dans le **Lost Soul World** (**C1**).

◊ **Air Encasement** : **1,14** dans le plan de l'**Air**.
◊ **Earth Encasement** : **14,1** dans le plan de la **Terre**.
◊ **Water Encasement** : **1,1** dans le plan de l'**Eau**.
◊ **Fire Encasement** : **14,14** dans le plan du **Feu**.

Divine Intervention
A **14,15** dans la **Druid's Cave**, un **Archdruid** va vous demander une faveur : tuer **Horvath**. Fouillez le donjon pour lui rendre ce menu service. L'homme en question s'y trouve ; une fois votre mission accomplie, revenez voir le mage et il vous fournira le sort.

SORTS DES SORCIERS

Même chose que pour les sorts des clercs...

Eagle's Eye
Retrouvez le gobelet du mage dans la cave qui se situe sous Middlegate - cela fait partie de la récompense.

Lloyd's Beacon
Dans la crypte de Corak en **7,11**.

Wizard's Eye
Achetez-le dans Sandsobar.

Dancing Sword
Tuez le **Mist Warrior** à l'intérieur du **Mist Heaven** et vous obtiendrez ce que vous voulez.

Enchant Item
Au nord de Sandsobar se trouve un volcan en éruption. Livrez-vous à la lévitation et trouvez la grotte du **Gem Cutter**. Pénétrez dedans et mettez-vous à le chercher. Puis payez-le (avec votre âge...) et le sort est à vous !

Rappelons qu'une liste de tous les sorts peut être consultée au **Sabran Castle**, dans le hall des Sorts.

POUR RAJEUNIR

Rendez-vous dans la mine de Sarakin en compagnie d'un clerc possédant le sort **9-2** et allez voir Sarakin. Lancez le sort et achevez-le. Enfin buvez à la source et tous les personnages en reviendront âgés de 23 ans.

TRIPLE CROWNS

Pour gagner un **Triple Crown**, il faut trouver les 4 bishops au moyen des quatre clefs et triompher aux trois concours.

Clef verte	Middlegate
Clef jaune	Sandsobar
Clef rouge	Vulcania
Clef noire	Atlantium
Abbé vert	Woodhaven
Abbé jaune	Hillstone
Abbé rouge	Pinehurst
Abbé noir	Luxus
Ticket vert	*Middlegate*
Ticket jaune	Sandsobar
Ticket rouge	Vulcania
Ticket noir	Atlantium

Lorsque vous aurez délivré tout le monde et tué tout le monde (un programme ubuesque !), rendez une petite visite à la princesse, au Luxus Castle.

POUR MONTER EN CARACTERISTIQUES

Entre les jours 140 et 170, le cirque organise une fête en **B2-14,4**. essayez-vous à quelques épreuves - vous perdrez probablement, mais gagnerez une **Cupie Doll**. Rendez-vous maintenant au terrain qui se situe aux alentours de Sandsobar et vous tomberez sur un vieil ermite qui vous prendra votre poupée et vous transportera quelque part. Baignez-vous dans la piscine et vous vous sentirez très bien. Ensuite, retournez au cirque et essayez la catégorie que vous vous voulez améliorer : vous gagnerez alors des points dans ces caractéristiques...

POUR FINIR LE JEU

Tout d'abord, procurez-vous le "**Al Todilor**" (**0,6** dans le Luxus), le **J26 Fluxer** (**7,6** dans le Pinehurst), le **N29 Capitor** (**3,13** dans le Hillstone) et le **M27 Radicon** (**2,11** dans le Woodhaven). Dirigez-vous ensuite vers la caverne de Dawn où vous trouverez l'**Element Orb**. Abandonnez l'Orb à un Hireling, ainsi que le dimisser, car sinon vous ne pourrez sortir du donjon.

Retournez ensuite le chercher et allez jusqu'à la machine à remonter le temps de **Lord Peabody**. Revenez à l'ère **8** et direction le Sabran Castle (**C12-14,8**). Saisissez-vous des quatre disques en **15,15**, **6,2**, **6,14** et **15,0** ; toujours en voyage rétro, visitez les ères **1**, **2**, **3** et **4** et trouvez les talons (ils se trouvent dans le plan de l'Air à **11,7** , dans le plan de l'Eau à **10,10**, dans le plan de la Terre à **8,8** et dans le plan du feu à **4,4**.

Encore un petit tour dans l'ère 8 et direction **C4-14,5.** Après avoir changé le cours de l'Histoire, transportez-vous jusqu'au 10ème siècle et au cœur du Luxus Palace. Marchez en direction de la salle du trône afin de distinguer les nobles traits du roi, puis rendez-vous au lac carré qui est situé près de Middlegate. Entrez dans le donjon, où vous aurez **Sheltem** et ses acolytes à terrasser : un message sera alors proposé à vos talents de décrypteur. En anglais, il se formule ainsi : "*We, the people of Terra, in order to form a more perfect union; establish justice, insure domestic tranquillity, provide the common defence...*" La réponse est **Preamble**. Maintenant, traduisez ce mot avec le code que vous aurez trouvé et Cron sera sauvé ! Wow ! Turlututu ! Sensass ! Ah la vache, ça gaze sec !

RICK DANGEROUS 2
(Idem)

TABLEAU 1

Avancez rapidement jusqu'à l'autre bout du tableau **et tuez le robot**. Ensuite détruisez le mur et emparez-vous des lasers. Revenez en arrière, grimpez rapidement à l'échelle et allez vers la gauche en rampant pour pouvoir peser sur le bouton. Droite. Abattez les deux robots, montez et pesez une nouvelle fois sur le bouton. Placez-vous sur la plaque en vous tenant baissé, puis direction la droite toujours dans la même position. Supprimez le robot et prenez les lasers. Ensuite grimpez à l'échelle et pesez sur le bouton de gauche. Redescendez et passez par en haut, à gauche. Tuez le robot qui descend et détruisez les deux blocs. Droite. Prenez tout, revenez et montez. Puis pesez sur le bouton et grimpez, encore baissé, continuez vers la droite itou. Descendez afin de vous emparer du trésor, remontez et gauche, haut. Evitez le robot, grimpez et pesez sur le bouton ; sautez quand le laser ne passera pas. Pesez une nouvelle fois sur le bouton et bondissez ; lancez une bombe dans le trou, gauche. Puis laissez-vous tomber et dégommez le robot.

Dans le puits aux rayons, baissez-vous et prenez-les, sautez à gauche. Lorsque la plate-forme se trouvera en haut, avancez et pesez sur le bouton. Baissez-vous et direction la droite, éclatez le robot à l'aide de la dynamite (saisissez-vous des bâtons de dynamite en vous penchant) ; laissez-vous choir en évitant le rayon.

Descendez lorsque la canette s'éloigne de vous, tuez le robot et faites disparaître le mur. Gauche. Bondissez sur la plate-forme, faites sauter le mur et gauche. Emparez-vous de tout et droite. Grimpez à l'échelle et franchissez le passage quand le robot s'éloigne de vous. Pesez sur le bouton et rampez vers la droite sans vous arrêter. Continuez à grimper et faites attention à la fuite - laissez le robot se faire tuer. Baissez-vous pour passer et montez sans toucher aux bombes. Go pour faire éclater le mur ! Avancez vers la gauche et posez une bombe, puis sautez sur la plate-forme immédiatement. Pesez sur le bouton quand le bloc est passé.

Allez prendre les bombes. Droite, une plate-forme apparaît et se met à s'élever. Gauche, en évitant les lasers. Grimpez, estourbissez le robot et bondissez élégamment par-dessus le baril. Allez peser sur le bouton et placez-vous sur la plate-forme. Attention à la fuite ! Pliez-vous en deux pour passer... Allez sur la plate-forme et laissez-vous tomber au moment où le baril vous est passé en dessous. Droite. Débarrassez-vous de tous les robots et emparez-vous du trésor, mais attention encore ! Soyez toujours courbé pour mener à bien votre action. Montez et pesez sur le bouton ; grimpez aux échelles et tuez le robot lorsqu'il descend. Ensuite, faites sauter le mur et prenez les lasers, remontez et saisissez-vous des bombes. Puis sautez et monter en esquivant les lasers. Opérez votre franchissement quand le canon est éteint et prenez les lasers. Pesez sur le bouton et empruntez l'échelle. Bouton du haut puis bouton du bas : détruisez les robots et montez par l'échelle de gauche. Droite. Et fin du tableau.

TABLEAU 2

Tuez les soldats, tout en faisant gaffe au glaçon qui va tomber entre les deux plates-formes. Emparez-vous du trésor, grimpez et balancez une bombe sur le soldat. Opérez le franchissement quand les "roues" bougent. Prenez le trésor, montez et abattez le soldat, puis laissez tomber le pingouin. Bondissez et tuez le soldat, pesez sur le bouton. Ensuite faites un carnage de glaçons et boum ! le soldat... Baissez-vous et grimpez, à gauche en vous méfiant des boules de neige. Emparez-vous de tout, grimpez et comme d'habitude estourbissez l'homme d'armes : attention au glaçon. Pesez sur le bouton et passez quand les flocons ne tombent plus. Détruisez les glaçons et grimpez, puis tuez le soldat. Enfin lancez une bombe et constituez-vous une provision de ces petits paquets de mort.

Montez en évitant les boules de neige et passez entre les chariots. Montez : attention au glaçon. Pesez sur le bouton, baissez-vous et escagassez le soldat. Droite. Sautez sur les tuyaux et emparez-vous du trésor, dynamitez et droite. Pesez une fois de plus sur le bouton et sautez par-dessus la roue ; encore une fois sur le bouton et raflez tout ce qu'il y a. Laissez-vous tomber et courbez-vous. Continuez à vous laisser tomber et bondissez vers la gauche.

Dynamitez le glaçon et le pingouin et laissez-vous choir à gauche puis encore à gauche. Pesez sur le bouton et à droite en vous baissant. Chute volontaire à droite et encore à droite, dynamitez le glaçon, le pingouin puis le bloc de glace. Sautez par-dessus quand ce dernier vous fonce en plein dedans. Emparez-vous des bombes et tirez sur le bouton. Ensuite laissez-vous tomber en évitant les chariots. Dynamitez le bloc de glace, tuez le soldat et esquivez le glaçon comme à la parade.

Grimpez dans le tuyau afin de prendre le trésor. Abattez le mirlitaire (mirliton tontaine) et pesez sur le bouton. Laissez-vous tomber et anéantissez le palmipède habituel. Sautez à gauche, attention au faux bloc de glace qui tombe brusquement. Ensuite baissez-vous pour entrer, raflez tout et ressortez. Droite. Tuez le soldat, puis l'autre et descendez. De nouveau, baissez-vous pour entrer, emparez-vous de tout et faites un holocauste de pingouins. Revenez aux motos et droite, grimpez en évitant les boules de neige. Passez rapidement à droite, tuez les soldats et tirez dans le bouton. Prenez les lasers, évitez les boules de neige et pan sur le pingouin !

Montez vers la droite, revenez à gauche pour vous taper les pingouins restants. Montez et remontez le plus vite possible, tirez à gauche et droite. Foutez en l'air le soldat (attention au glaçon). Dynamitez le bloc, tuez les soldats, pesez sur le bouton et dynamitez l'autre bloc. Laissez-vous tomber et balancez un bâton de dynamite dans le trou situé sur la droite. Laissez-vous tomber encore, puis montez en esquivant les boules de neige. Laissez-vous tomber vers la gauche, puis sur les blocs : faites-les sauter en allant vous placer à droite.

Emparez-vous des bombes. Encore une chute librement consentie et tuez les deux soldats. Ensuite dynamitez les blocs de glace et le pingouin. Laissez-vous tomber, pesez sur le bouton et saisissez-vous des lasers, chute libre encore vers la droite et essayez de prendre le trésor en vous jouant des boules de neige : ça va se révéler assez difficile. Si vous ne vous en sentez pas capable, abandonnez le truc. Laissez-vous tomber et sautez, prenez le trésor et à gauche en évitant les roues. Bondissez sur la gauche et débarrassez-vous du soldat en même temps que du bloc de glace. Grimpez et faites exploser le bloc tout en vous en garant. Pesez sur le bouton et balancez une bombe dans le trou situé à droite de l'écran. Allez ensuite dans le petit passage de gauche et laissez-vous tomber - une bombe à gauche ! Laissez-vous tomber et faites provision de bombes. Puis laissez-vous tomber à gauche, allez à droite en faisant gaffe au bloc du milieu qui fond et abrite un pingouin en son sein - le tuer.

Laissez-vous encore tomber, dynamitez le soldat, tirez sur le bouton, dynamitez le glaçon puis tirez sur le soldat suivant. A ce moment, vous devez commencer à paniquer car vous vous retrouvez certainement à court de tout. Calmez-vous ! Laissez-vous tomber et glanez des bombes en quantité. Evitez les blocs et grimpez vous saisir des lasers. Descendez et tuez le soldat, tirez sur le bouton et dynamitez le glaçon. Faites de la chair à pâté des deux cons et des trois autres tout en faisant attention au glaçon. Et en route pour le troisième tableau !

TABLEAU 3

Tuez le Robin Hood. Avancez, faites tomber la boule et évitez-la en vous cachant sous la plate-forme. Empruntez le passage de droite, dynamitez la roche et tuez le gorille. Prenez le trésor et droite. Gaffe aux trois roches qui tombent (reconnaissables aux deux petites boules qui les surplombent)... De vrais obsédés ! Faites-vous le gorille au moment où il est complètement descendu. Droite. Dynamitez la roche et descendez sur la gauche : les gorilles connaîtront le trépas.

Prenez les lasers et droite. Continuez la progression et quand la boule tombe, prenez votre courage à deux mains ! Le sol s'effondrera sous elle. Ensuite, grimpez par la droite, puis dirigez-vous immédiatement vers la gauche. Quand les pointes ont disparu, allez à droite et pesez sur le bouton. Bondissez sur la plate-forme, baissez-vous et montez par l'échelle de gauche.

Evitez les rochers et grimpez par le tremplin, toujours à gauche. Abattez les rangers, et attention à la branche : sautez et une plate-forme apparaîtra juste en dessous de vous. Grimpez par le tremplin et évitez les barils en allant vous cacher dans la cabane. Encore un bond et pénétrez dans la cabane de gauche. Progressez, une plate-forme apparaîtra. Bondissez vers la gauche puis vers la droite mais moins loin cette fois. Sautez sur la droite puis ressautez et grimpez à l'échelle. Enfin prenez les lasers et laissez-vous tomber sur la gauche.

Encore un saut à gauche, laissez-vous tomber une nouvelle fois sur la gauche et ressautez immédiatement.

Grimpez et tuez le con. Evitez la feuille et sautez à droite. Tuez le soldat et pesez sur le bouton. Laissez-vous tomber et droite, après avoir tué le soldat. Avancez d'un poil pour faire tomber la feuille et sautez le plus à droite possible.

(A suivre)

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa

PETITES ANNONCES GRATUITES

date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

AMSTRAD

Vds 6128 couleur + manette + jeux. Le tout en très bon état, a peu servi : 2 500 F. **Yann Le Bohec, bât. Le Mozart, rue du Vélodrome, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.30.33.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + 100 jeux et utilitaires (Secret Agent, Prince of Persia, Disco 6.0). Prix : 2 500 F. Vds imprimante DMP2160 + feuilles, a très peu servi : 700 F. Le tout : 3 000 F. **Manuel Gonzalez, 83, avenue du Docteur-Arnold- Netter, 75012 Paris. Tél. : 43.40.48.40.**

Vds CPC 6128 couleur + 250 jeux + tuner TV + 2 joysticks + pistolet + disks nettoyage + doubleur joystick + câble magnéto. Très bon état : 3 800 F. Valeur : 8 000 F. **Olivier Sollin, 7, rue Mirabeau, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.14.16.61.**

Vds CPC 6128 couleur + lecteur 5"1/4 Vortex + 400 disks (1 300 logiciels) + boîtes de rangement + souris AMX + dédoubleur joystick + disks 3" + nombreuses revues (100). Le tout en parfait état : 4 000 F. **Pierre Thélème, 8, chemin de Beaulieu, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.36.75.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks + une manette + livret d'utilisation. Le tout : 2 500 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.**

Vds moniteur couleur 644 neuf pour Amstrad, compilation K7 Heroes, Les Chevaliers, pistolet Amstrad + 6 jeux. Possibilité d'échange. Achète compilation sur CPC 464. Vds imprimante parallèle 24 aiguilles garantie 6 mois. **Lionel Viart, 13, avenue du Mt-Henry, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.00.25.**

Vds jeux originaux sur CPC 6128. Dragon Ninja, Robocop, Silkworm etc. Prix : 100 F pièce. Vds pistolet Gun Stick : 300 F. **Aurélien Frère, 101, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : 47.84.47.60.**

Vds CPC 6128 couleur + housse clavier + 2 manettes + 120 (R-Type, Barbarian, Cabal, Last Ninja 2) + 20 utilitaires (discology) + manuels + revues. Le tout en bon état : 3 200 F. **Damien Fontaine, 3, allée de Savoie, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.18.16.08.**

Vds 6128 couleur (joysticks, revues, disks). Prix à débattre : environ 2 000 F. Cherche contacts sur Amiga. **Sandy Iung, 9, rue Principale, 57840 Ottange. Tél. : 82.50.52.90.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 40 jeux (Saga, Sdaw, Mokowe etc.) + manette + revues + câble téléchargement. Le tout en très bon état : 2 700 F. Vds moniteur couleur pour CPC : 900 F. **Laurence Hugot, cercle des Officiers-QGF, avenue Leclerc, 69998 Lyon-Armées. Tél. : 78.69.05.32.**

Vds bouquins de programmation (Amstrad et Amiga) en Assembleur + Firmware à moitié prix. **Laurent Weislo, 6, rue Joseph-Lambert, 71450 Blanzy.**

Vds CPC 464 mono + joystick Speedking + docs + 124 jeux. Prix : 1 600 F. **Erwan Kerzreho, 38, rue des Pérelles, 78820 Juziers. Tél. : 34.75.66.98.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + une manette + jeux, état neuf : 1 500 F. Vds orgue Bontempi tout neuf : 700 F. **Shirley Kiener, 100, rue de la Ronde, 57050 Metz. Tél. : 87.32.49.48 ou 87.32.64.95 vers midi.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + DD1 lecteur de disks + 2 joysticks + plus de 200 jeux en disks et K7 et quelques utilitaires. Le tout : 2 600 F. **Guy Bourgeois, 37, rue Linois, 75015 Paris. Tél. : 45.79.64.02.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 70 jeux + boîte de rangement + écran de protection. Le tout : 2 700 F. **Thierry Graebling, 5, rue Béranger, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.60.37.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + doubleur + nombreux jeux (environ 50) + environ 10 disks vierges + copieur Discologie. Le tout en très bon état : 3 000 F. **Pierre Coutris, 188, avenue Jean-Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.86.65.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux (Targhan, Justiciers n° 2, Collection n° 2 etc.) + revues. Prix à débattre : 3 000 F. Le tout en parfait état. **Samuel Masson, 66, résidence Bérénice, 59570 Bavay. Tél. : 27.39.88.62.**

Vds disks 3" pleines de news. Prix : de 25 à 40 F. Demandez liste. **Fernand Tavarès, 30, rue de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Vds Amstrad PCW 8256 + moniteur + imprimante avec Dbase 2 + traitement de texte et Basic + disks : 2 000 F. **Charles Tuaillon, 17, rue des Iris, 92160 Iris. Tél. : 46.66.02.42.**

Vds console GX 4000 + 2 joypads + Péritel sous garantie : 700 F. **Lionel Vilner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 45.26.00.64.**

Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + doubleur de joysticks + plus d'une centaine de jeux + revues + manuels. Le tout en très bon état. Prix : 2 000 F, de préférence sur Marseille. **Serge Rochette, 120, groupe Ambrosini, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.33.63.**

Amstrad CPC : 464 originaux, K7 de Barbarian, Xybots etc. Prix : entre 20 et 100 F. **Michel Mantel. : 20.92.95.70.**

Vds CPC 6128 couleur + très nombreux jeux (Double Dragon, Dragon Ninja, Renegade 3, Power Drift etc.) + manuel. Région Paris et banlieue. Prix : 3 000 F à débattre. **Olivier Hattu, 103, quai Branly, 75015 Paris. Tél. : 45.79.00.86.**

Vds lecteur DD1 pour CPC 6128 : 650 F. Originaux Textomat + 2 éducatifs : 250 F. Atari 130 XE + lecteur K7 + jeux : 500 F. Manette Maverick neuve : 180 F. Valeur : 275 F. **Nicole Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.49.66.**

Vds jeux sur CPC 464 K7. Liste sur demande accompagnée d'un timbre. Vds kit de téléchargement + K7 : 50 F. Vds joystick neuf : 30 F. **Maxime Langé, rue des Chènevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds CPC 464 couleur + 30 jeux K7 originaux + joystick + lecteur DDI1 + 10 jeux originaux. Le tout en très bon état : 3 000 F à débattre. **Sébastien Jeandel, 12, rue du Lieutenant-Barbaste, 08800 Monthermé. Tél. : 24.53.22.12.**

Vds clavier CPC 6128 : 1 500 F à débattre. 4 joysticks : 90 F pièce. Housse de protection. 42 jeux originaux : 80 F pièce. Compil : 100 F. Gunstick + jeux : 150 F. Câble chaîne hi-fi : 100 F. **Sylvain Chauvel, 13, rue Eugène- Hénaff, 93200 St-Denis. Tél. : 48.23.56.57 après 20 h.**

Vds K7 original de jeux pour Amstrad. Vds transformateur et Péritel pour console CBS : 80 F. **Germain Lafrogne, 6, routes de Nancois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67 entre 18 et 19 h.**

Vds CPC 464 couleur + 2 joysticks + nombreux jeux (Barbarian 1 et 2, Bubble Bobble, Operation Wolf, Bombjack 1 et 2 etc.). Prix : 1 600 F port compris. **Olivier Pradel, 10, place Ferdinand-Fabre, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.23.22.91.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur avec housses de protection + souris AMX avec manuels + tapis + logiciel de dessin + joysticks + dédoubleur + nombreux logiciels dont 8 originaux (Dragon Ninja, Power Drift etc.) : 3 000 F. **Frédéric Tyran, 3, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : 39.76.41.32.**

Vds disks CPC (Crazy Cars 2, Golden Axe, 20 000 lieues sous les mers, Action Service, Lines of Fire, La Dernière Croisade, Teenage Mutant etc.). Prix : 75 F

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 avril 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.), 2 à 12 RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : .....PRENOM : .....TEL. :.....

ADRESSE : .....

.....RUBRIQUE : .....

pièce. **Cédric Pacchiana, chemin Romain, route d'Alès, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.89.99.25.**

Vds ou échange + de 150 jeux sur CPC 6128 (Prince of Persia, Dragon 1 et 2, Eagles's Rider, Defender of the Crown, Knight Force, Targhan, Chase H.Q. etc.). Prix : 50 F. Cherche jeux sur Sega (R-Type et Fantazy Zone 3) entre 50 et 150 F. **Stéphane Terrasse, 55, avenue des Martyrs-de-la-Résistance, 6920 Vénissieux. Tél. : 72.50.48.81.**

Vds CPC 6128 couleur en excellent état + adaptateur TV et radio + nombreux jeux (Turtles, Golden Axe etc.) + antenne pour la TV. Valeur : 5 500 F. Le tout vendu : 3 500 F. **François-Xavier Michaud, 20 rue Xavier-de-Maistre, 06100 Nice. Tél. : 93.52.80.35.**

Vds pleins de jeux sur CPC (North and South, War Games, Tortues Ninja etc.). **Emmanuel Carteron, Mondoré, 70210 Vauvillers. Tél. : 84.92.81.79.**

Vds moniteur couleur et moniteur pour CPC : 1 000 F et 500 F. Vds synthé vocal pour CPC 464 : 250 F. Crayon optique : 100 F. Jeux sur K7 : 50 F. Vds jeux en disks pour 6128 : 80 F. Vds rapid fire : 100 F. Mega Drive + une manette + 2 jeux : 1 600 F. **Jean-Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds jeux CPC 6128. Possède Kick Off 2 : 100 F. Basketball : 100 F. Line of Fire : 100 F. Bragon Breed : 100 F. Double Dragon : 100 F. Fire and Forget : 100 F. Microprose Soccer : 100 F. **Jérôme Coubat. Tél. : 86.52.99.89.**

Vds jeux originaux pour CPC 6128. Possède Double Dragon 2, Le Manoir de Mortevielle, Les Passagers du temps, Saga, Goonies, Shinobi, Dragon Ninja, Ninja Warriors, Super Wonderboy, Turbo Out Run et autres compilations. **Christophe Leroy, 10, rue de St-Maurice-sur-Fessard, 45700 Pannes. Tél. : 38.87.83.91.**

Vds Fire, Basket Masters, Space Harrier, International Karate, disks éducatifs d'anglais et français, Tennis Cup (original), Crazy Cars 2, Barbarian pour CPC 6128. Prix : entre 90 et 150 F. **Antoine Di Vito, 7, rue Paul-Belwo, 93000 Bobigny. Tél. : 48.32.47.00.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + nombreux jeux et utilitaires + manette + revues d'initiation. Le tout : 4 000 F à débattre. **Yves Nagel, 44, Grande rue , 77520 Mons-en-Montois. Tél. : 60.67.37.94 le soir.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux (Dragon Ninja, Robocop, Double Dragon, Batman, Rick Dangerous 1 et 2 + Discology 5.1 + manuel). Prix : 1 800 F. **Sébastien Chevallier, quartier Les Folies, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.98.61.47.**

Vds 6128 couleur + joysticks + nombreux jeux + traitement de texte et copieurs : 2 800 F. Tuner TV : 550 F. Souris neuve : 450 F. DMP 23160 (90) : 1 500 F. Le tout en excellent état. Valeur : 8 000 F. Vendu : 5 500 F. **Sébastien Charreire, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.**

Vds clavier CPC 6128 + 113 jeux originaux + 11 disks vierges + utilitaires (Art Studio, Discology, Oddjob 2, etc.) + boîte de rangement + 2 manettes (Quickjoy 5 à infrarouge) + magnéto + câble pour jeux K7 + revues + manuel. Prix : 2 000 F. **Hervé Heloin, 4, rue du Chemin-Vert, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.12.12.**

ATARI

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1425 + boîte de rangement + manette + 30 disks (jeux, utils, démos) + Freeboot. Le tout : 5 000 F. **Cyrille Galan, 13, résidence Raymond-Havez, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.67.30.**

Vds 1040 STF + moniteur SM1224 + Epson LX800 + disk dur 30 Mo + tablette Pro Draw Dessin + drives 3"1/2 et 5"1/4 externes, tournés 40 et 80 secteurs + nombreux jeux originaux + revue émulateur PC Ditto, le tout : 15 000 F. Valeur : 33 360 F. Vente séparée possible. **Fabrice Thavard, 61, rue Daniel-Casanova, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : 34.70.17.40 ou 30.34.42.62 après 19 h.**

Vds console Atari 2600 + 4 jeux (Mario Bros + Jungle Hunt, Centipede, Cross Bow). **Adeline Louvel, 4, allée des Tulipes, 44270 Mâchecoul. Tél. : 40.78.53.33.**

Vds jeux 520 ST neufs avec notices et boîtes. Possède Dragon Breath, Black Tiger, Emotion, Batman, Thunderbolt etc. Prix : 600 F les 30 jeux. **Fabrice Fernandez, 17, rue Jeanne-D'Arc, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.33.23.**

Vds Atari 520 STF + de nombreux jeux (Speedball 2, Robocop 2) + joystick, souris neuve, boîte de rangement: 2 900 F. Vente sur place. **Yoann Venin, 152, rue Faidherbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.**

Vds originaux STE. F29, Midwinter, Triad 3, Dungeon Master, CSB, Infestation, Flood etc. Prix : de 100 à 160 F. Discoscopie : 300 F. **Frédéric Piron, 189, bld de la Petite-Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds news STE. Prince of Persia, Powermonger (notices) : 150 F pièce ou 250 F les deux (port compris) ou échange contre Kick Off 2, Metal Master, Venus. **Alexandre- Sacha Srdanovic, impasse 19, Bonnemie, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.48.65 après 18 h.**

Vds jeux sur ST. Indiana Jones Adventure, Full Metal Planet : 100 F pièce ou 250 F les deux. Pas d'échange. Vds jeux sur Amiga 500 (Panza Kick Boxing, Carthage, Powermonger. Cherche Colonial Conquest sur Amiga. Echange jeux sur Amiga et Nec. **Alexandre Matsis, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds jeux pour Atari ST. Power Drift : 50 F. Populous Synergy disk : 25 F ou échange possible. **Arnaud Thomas, 56, rue du Fossé-Vert, 9450 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.49.34.**

Vds 30 jeux originaux sur ST + boîte de rangement. Le tout : 1 200 F. **André Palais, 58, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : 45.04.19.38 à partir de 20 h.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + imprimante Thomson 80 colonnes PR90080 + 15 logiciels (Captive, Cadaver, Speedball, Powermonger, Pang, Explora 3, Crystal of Arborea, Kick Off 2, Calamus, Calligraphier Pro, Sigmund 2 etc.). Prix : 3 000 F. **Christian Martinez, quartier St-Jean, 121, rue de Cigaloun, 04130 Volx. Tél. : 92.78.44.03.**

Vds Atari 520 STE sous garantie (a très peu servi) + moniteur couleur SC1425 + souris + jeux + manettes. Prix : 3 200 F à débattre. **Kamel Benmeddah, 56, rue Douy-Delcupe, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.92.70.**

Vds 1040 STE + souris + tapis + 2 joysticks + plein de softs (Powermonger, Immortal, Canvas, B.A.T., Captive, Lotus Tech, Speedball 2, STE Melody Maker etc.) + un supercadeau. Le tout neuf. Valeur : 7 500 F. Vendu : 4 000 F. **Nicolas Texcier. Tél. : 44.57.69.61.**

Vds jeux ST/STE avec boîtes et notices. Possède Operation Stealth, Mystical, The Gold of the Aztecs, Indy Adventure etc. Cherche aussi contacts sérieux pour échanges sympas. **Laurent Orbant, 10, rue des Côtes-d'Anty, 92700 Colombes.**

Vds Atari 520 STF avec lecteur DF + joystick + 3 boîtes de rangement + 270 disks + moniteur couleur SC1425 + Logo magazines + souris. Le tout en très bon état : 6 000 F à débattre. **Sébastien Salles, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Vds Atari 520 STE + 50 jeux dont nombreux originaux + souris + manette + tapis + rallonges de manettes, encore sous garantie. Prix : 2 600 F port gratuit. **Benjamin Salem. Tél. : 43.33.17.30.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + 180 disks (jeux et utilitaires) + boîte de rangement : 3 900 F. **Grégory Lemoine, 17/35, rue Condorcet, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.06.93 le soir ou le midi.**

Vds Atari 520 STE (très bon état) + 100 jeux + un joystick + revues. Le tout : 2 200 F à débattre. **Frédéric Maillebuau, 8, rue du Jura, La Châtaigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.14.75.**

Vds 520 STF (NR-DF), état excellent + souris + tapis + 2 joysticks + Freeboot + livres de prog + une très grande logithèque de qualité (hits) + utilitaires (traitement de texte) dans l'emballage d'origine : 2 750 F. **Hugues Tabot, 14310 Parfouru. Tél. : 31.77.11.20.**

Vds ou échange jeux sur STF/STE, utilitaires (dessin, MAO, langages etc.) + démos. Possède nombreuses news. **Christophe Monnier, 164, rue Haute, 59870 Bouvignies. Tél. : 27.91.21.32.**

Vds extension mémoire STF/Méga ST1 configurable 512 Ko à 4 mégas : 600 F. Installation facile, doc fournie, barrettes mémoire à rajouter. Vds extension 1 méga Amiga 500 équipée 512 Ko : 390 F. **Jean-Pierre Delumeau, 18, rue de Lièpvre, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.92.17.**

Vds 520 STF très peu servi + logiciels + jeux + tablette graphique + manettes + moniteur couleur : 3 000 F. **Philippe Vinuesa, 71, rue Desmenettes, 75015 Paris. Tél. : 45.33.05.50.**

Vds Atari 520 STF + jeux + emballage d'origine + Péritel. Le tout en très bon état : 2 500 F. Vds aussi jeux pour Nintendo (Castlevania : 250 F. Tetris : 250 F. Wrestlemania : 200 F. Ikari Warriors : 250 F. Zelda : 250 F. Excite Bike : 200 F.). **Richard Gervasoni, Bar Idéal, 13420 Géménos. Tél. : 42.72.65.38.**

Vds ou échange news sur ST à bas prix. Possède Rick Dangerous 2, Robocop 2, Panza Kick Boxing, Cadaver, Metal Masters, Total Recall, Explora 3, Toyota Cellica, Ocean Beach, Volley, Strider 2, Shadow Warriors, Geisha etc. **Julien Raout, 334, rue Jean-Jaurès, 59553 Cuincy. Tél. : 27.98.24.15.**

Vds Atari 520 STF sans moniteur : 2 000 F. Vds news et originaux. **Pierre- Alexandre Chouraqui, 1, rue du Port-Navalo, 44640 St-Jean-de-Boiseau.**

Vds Atari 520 STF DF + TV couleur + joystick + souris + jeux. Le tout en très bon état : 3 000 F. Freeboot + boîte de rangement en cadeau. **Jean-Michel Letessier, 4, rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.**

Vds jeux ST. Golden Axe, Narc et Super Compils : 200 F pièce ou le tout 650 F. **Sébastien Donchez, 71, cité du Bois, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.57.96.**

Vds Atari 520 STE + nombreux logiciels originaux + 50 disks + manette + souris + tapis + rallonges de joystick : 2 100 F. **Benjamin Salem, 88, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.17.30.**

Vds drive 720 Ko externe pour ST + copieur synchro Express 2 : 600 F. Nombreux jeux originaux ST à partir de 50 F. Possède B.A.T., Strider, Populous. Vds jeux Nec de 150 à 200 F (Strange Zone, Rastan Saga 2, Rock On). **Siegfried à Bordeaux. Tél. : 56.04.32.36.**

Vds ou échange hot news sur ST. **Dominique Diverchy, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85.**

Vds Atari 520 STF + 300 softs + 2ème lecteur + Freeboot + manette + ST Replay 4 + MV 16 + divers. Prix : 4 700 F. **Christophe Poncelet. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds dompubs sur ST (jeux, musique, utilitaires, démos). Liste contre un timbre. **Christophe Besnard, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds jeux ST originaux. Robocop, Indy 3 : 65 F pièce. Ghouls'n' Ghosts : 80 F pice. Double Dragon 2, Shinobi : 85 F. Dragon Breed : 100 F. Prix à débattre. Pour 3 jeux achetés, un gratuit ! Région Nord seulement. **Sébastien Froissant, 35, rue du Général-Leclerc, 59152 Chéreng. Tél. : 20.41.28.97.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + joystick + souris + 20 jeux + GFA 2.02 avec emballage : 3 950 F. **Jean-David Cousson, 11, rue des Thuyas, 58300 Decize. Tél. : 86.25.29.18.**

Vds jeux ST. TV Sports Football : 100 F. Oil Imperium : 50 F. Boîtier et notice de Beach Volley cause jeu abîmé : 50 F. Le tout en très bon état. **Frédéric Glarey, Lot Côtes-Brizet n°17, 38570 Goncelin. Tél. : 76.71.81.13.**

Vds Atari 520 STF/DF + nombreux jeux + joystick + tapis souris + boîte de rangement : 1 500 F à 2 000 F à débattre. **Yann Le Guern, 2, rue Adrien-Hamon, 22140 Bégard. Tél. : 96.45.20.59.**

Stop affaire ! Vds 1040 STE + SC1435 + 2 joysticks + 24 jeux originaux, utilitaires (De Luxe Paint, Discoscopie, Tableur, Publishing Partner, Use One, Pro 24, Cubase) + logiciels dompub. Le tout sous garantie. Valeur : 15 000 F. Vendu : 6 000 F. **Gérard Wilhem. Tél. : 43.70.47.49.**

Vds Atari 1040 STF (09/89) + 150 disks + joystick + boîte de rangement + revues : 4 000 F. TV : 1 000 F. **Fabrice Bams, 8, chemin des Pains-Perdus, 28100 Dreux. Tél. : 37.50.01.34.**

Vds originaux pour STF. Eagle's rider, Extase, Operation Jupiter, Where time Stood Still, Winter Olympiad 88, Street Fighter, Turbo Cup : 100 F pièce. Vds aussi Space Harrier 3D + lunette 3-D pour Sega : 300 F. **Patrice Smolen, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie-Lemontel. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC1425 + 2 manettes + jeux + tapis souris + souris. Valeur : environ 8 500 F. Vendu : 5 000 F. Paris et région parisienne seulement. **Michel Yu, 1, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : 48.24.89.95.**

Vds Atari 520 STF DF acheté en janvier 90 : 3 400 F. Vendu : 1 500 F. **Ludovic Deboves. Tél. : 47.49.66.11.**

Vds originaux sur ST. Voyage au centre de la terre, Double Dragon, Star Ray, Thunderblade, Troubadours, Iron Lord : 100 F pièce. Powermonger : 150 F. **Nicolas Bronard, impasse Jean-Jaurès, école "Les Toits", 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : 34.64.84.06.**

Vds jeux sur ST. Jumping Jack Son : 150 F. Pang : 100 F. Operation Stealth et Les Voyageurs du Temps : 150 F. **Gilles Bonnal, 28, avenue Blanqui, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.04.20.**

Vds originaux ST. Barbarian, Terrorpods, Zac Mac Kracken : 100 F pièce. Starglider 2, Wings of Death : 150 F. Handy Scanner Type 4 en très bon état + nombreux logiciels graphiques : 1 100 F. Urgent ! **Xavier Regord, 45, place du Bois-des-Aulnes, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.99.17.**

Vds Atari 800 XL neuf pour : 400 F. Console Nintendo encore sous garantie avec boîte d'origine : 400 F. **Geoffrey Lacroix, 1148, rue des Docteurs-Devilers, 02120 Guise. Tél. : 23.61.33.08.**

Vds Atari XE + manette + 11 jeux + clavier et lecteur K7 + jeux (Flight Simulator 2, Thunderfox, Tennis, Basket etc.). Valeur : 3 000 F. Le tout vendu : 1 000 F. **Francis Mekerke, chemin Rural n°1, 59380 Spycker.**

Vds Atari 520 STF seul : 1 800 F. **Fabrice Gruchy, 28,**

avenue du Pdt-Wilson, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 42.83.54.51 après 18 h.

Vds console Lynx portable + 4 jeux (California Games + Shanghai, Rampage, Slim World, Paperboy, Gauntlet). Le tout : 1 000 F. **Brigitte Brulet, 101, avenue des Amandiers, Les Brets, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.73.93 après 19 h.**

AMIGA

Vds jeux originaux sur Amiga. Prix : entre 80 F et 120 F ou le lot 900 F. **Guillaume Dubois, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Vds extension mémoire 512 Ko interne avec interrupteur et horloge : 420 F port compris. Cherche aussi toutes démos sur Amiga. Possède de nombreuses news pour échange. **Alain Camerano, 17, chemin du Moulin-Neuf, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.67.66 le week-end.**

Vds C64 + lecteur K7 + joystick + 45 jeux. Le tout en très bon état. Urgent : 1 000 F. **Christophe Damhet, 37, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : 43.79.96.53 après 18 h.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur SC1425 + souris + 2 manettes + 100 jeux et utilitaires (De Luxe Paint, Soundtracker etc.). La garantie jusqu'en décembre 91. Le tout : 4 000 F. **Philippe Ringuenoire, 56, rue Roger-Lemaire, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.05.53.**

Vds pour Amiga 500, 2 extensions mémoire 512 Ko (A501 et RM550C Roectec). Etat neuf : 400 F pièce. **Hugues Giboire, Gabelou, 35830 Betton. Tél. : 99.55.87.06.**

Vds C128 + lecteur disks 1541 + Péritel + joysticks + nombreux logiciels + manuel + cadeau (calculatrice). Le tout : 1 500 F à débattre. **David Platt, 145, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.78.09.**

Urgent ! Vds Amiga 1000 + moniteur couleur 1081 + souris + joystick + plus de 100 disks (jeux, utilitaires) + docs. Prix : 4 900 F. **David Assouline, La Garde bât. B5, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.08.91 le soir.**

Vds C64N + drive 1541 + lecteur K7 + adaptateur Péritel + imprimante équipée de plus de 10 000 feuilles + 600 jeux + boîtes de rangement. Le tout en très bon état : 3 500 F. **Romuald Vialle, 13, allée de la Solidarité, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.33.38.**

Vds originaux sur Amiga (3 mois), avec boîte set notices. Xenon 2 : 95 F. Hard Driving : 95 F. Emotion : 95 F. Full Metal Planet : 130 F. Unreal : 180 F. Wrath of the Demon : 180 F. Les Chevaliers : 180 F (4 jeux : Strider, Ghouls, Dynasty, Black Tiger). **Sylvain Laplante, 47, allée de l'Offante, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.95.39.**

Vds jeux pour Amiga. Movie Setter : 20 F. Offshore Warrior : 80 F. Galactic Conqueror : 80 F. Fire and Forget : 80 F. Crazy Cars : 80 F. Vds jeux sur Thomson MO/TO : entre 50 et 150 F sur K7 ou en cartouche. **Frédéric Guimard, 15, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.45.74.**

Vds jeux pour Amiga à bas prix. Possède nombreuses news. Débutants bienvenus. Vds disks vierges : 6 F pièce. **David Duvauchelle, 68, rue Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084S + 2 joysticks + nombreux jeux (Wrath of the Demon, Kick Off 2, Budokan, Powermonger etc.) + disks utilitaires + boîte de rangement + Péritel. Très bon prix. **Alexandre Neuvendel, 8, rue Hoche, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.37.11.**

Vds A500 + 3 joysticks + 2 lecteurs + imp. + A501 + 2 tapis + 1084S + nombreux disks + 3 boîtes + chaîne hi-fi. Le tout en très bon état : 11 000 F. Valeur véritable : 22 000 F. **Christian Delaire. Tél. : 39.70.97.07.**

Urgent ! Vds A500 + souris + 2 joysticks + imprimante 4 couleurs + moniteur haute résolution + extension 512 Ko + nombreux jeux + traitement de texte + dessin : 4 900 F état neuf. **Alexandre Bonet, 5, chemin de la Haute-Borne, 78610 Les Bréviaires. Tél. : 34.84.12.38.**

Vds jeux originaux sur Amiga. Prince of Persia : 180 F. Final Whistle (data disk pour Kick Off 2) : 100 F. Speedball 2 : 200 F. **David Sagues, 31, allée de la Main-Ferme, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.49.22.23.**

Vds disks originaux pour C64. Gunship, Robocop, Silent Service etc. Prix : 80 F pièce. Vds aussi Test Drive, Last Ninja etc. Prix : 20 F pièce. **Nicolas Carouge, 23, rue Pasteur, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.67.72.**

Vds ou échange news et oldies sur Amiga 500. **Philippe Bordeloup, 15 bis, rue Joseph-Morin, 61100 Flers. Tél. : 33.65.43.80.**

Vds logiciels originaux pour Amiga. Liste contre 2 timbres. **Alexandre Boinot, La Planée, 25160 Malbuisson.**

Vds news et oldies à bas prix sur Amiga. **Emmanuel Prein. Tél. : 60.08.53.23.**

Vds C64 lecteur disks et K7 + joysticks + environ 500 jeux sur disks et K7 + utilitaires. Le tout : 2 000 F. **Jean-Jacques Meurisse, 334, route de Combettes, 12300 Decazeville. Tél. : 65.63.58.53 heures de repas.**

Vds jeux pour C64 (K7 et disks), arcade, stratégie, wargames. Tous originaux et à bas prix. **Joël Lagaude, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds ou échange news sur Amiga. **Stéphane Cazabonne, 60, rue du 11- Novembre, Pavillon N°40, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.90.45 après 19 h.**

Vds jeux sur Amiga à prix intéressants. **Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds A500 + moniteur couleur 1084 + drive externe + imprimante couleur Star LC10 + jeux, utilitaires + 4 boîtiers de rangement + câbles + revues informatiques et docs + grand bureau noir. Le tout en très bon état avec facture. Prix dingue : 5 500 F. **Pascal Baikian, 6, rue Eugénie, 78220 Viroflay. Tél. :30.24.16.28.**

Vds ou échange news sur Amiga. Possède utilitaires et démos. **Olivier Sébastia, n°8, lot Canto Cigalo, 13800 Istres. Tél. : 42.56.55.66.**

Stop ! Vds news sur Amiga à bas prix, débutants bienvenus. **Laurent Kuntz, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S + extension mémoire + lecteur externe + joy + 100 disks + revues : 5 800 F. Vds imprimante Epson LQ500 : 2 700 F. **Vincent Le Duff, 36, avenue de la Mutualité, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 69.07.85.72.**

Vds news sur Amiga à petit prix. Possède Wrath of the Demon, Toyota, Lemmings, Team Suzuki, Jupiter's Masterdrive, Dragon's Lair 2, Time Warp etc. **Jean-Christophe Gross, 4, place Charles-Richet, n°19, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.28.65.**

Vds jeux originaux sur Amiga : de 60 à 150 F. Possède Xenon, Voyage au centre de la terre, Test Drive, Marble Madness, Gee Bee Air Rally, Road Wars, Obliterator, The King of Chicago. **Jean-Paul Argudo, rue Gérard-Philipe, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.84.57.**

Vds ou échange nombreuses news sur Amiga. **Frédéric Mallet, 6, rue François-Mauriac, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : 60.68.47.46.**

Vds news sur Amiga. **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084S + garantie fin 93 + extension mémoire A501 + 60 disks de jeux et utilitaires + accessoires. Le tout en bon état : 5 500 F. **Christophe Torcheux, 32, rue des Iles-Glénan, 78310 Maurepas. Tél. : 30.50.48.69 après 15 h.**

Vds Amiga 2000 B + 2ème lecteur interne + moniteur 1084S couleur + nombreux livres (Bible, ROM Kernal etc.) + très nombreux originaux + 2 joysticks. Le tout en excellent état : 6 000 F. Vente séparée possible. **David Laurent. Tél. : 48.35.11.35.**

Vds Amiga 500 + jeux : 3 500 F. Moniteur couleur : 1 000 F. Imprimante Commodore MPS : 900 F. C64 + lecteur disks 1541 : 1 000 F. **Pierre Crozat, 167, avenue Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers.**

Vds jeux originaux Amiga : 20 F. Possède Explora 3, Dragon's Lair 2, Gee Bee Air Rally, Immortal Dragon Flight, A-10 Tank Killer etc. **Claude Ollivier, La Grande Plaine, bât. A3, bd de Sarmaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds ou échange news sur A500. Vds Nordic Power, livres (Bible de l'Amiga, Le Livre du langage machine, Bible du Graphisme, Trucs et astuces). Vds disks vierges : 4 F pièce. **Jean Delmarty, 58, avenue des Cévennes. Tél. : 75.85.26.28.**

Vds nombreux jeux à bas prix sur Amiga. Vds hardcopieur : 280 F. **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny.**

MSX

Vds jeux MSX. Usas, Eggerland 2, Metal Gear, Strategic Mars, Golvellius, Sa-Zi-Ri : 4 000 F. Cherche news sur MSX (2 et +), Amiga et Nec. **André Nowak, 202, rue Marie-Christine, 1020 Bruxelles. Tél. : 02.427.21.33.**

MSX1 vds cartouches. Alien, R-Type, Cross Blain, Vaxol : 200 F pièce. Yie-Ar Kung Fu 2, Time Pilot, Raid on Buggening Bay : 150 F. Track and Field 1 et 2 : 200 F. Recherche informations sur Hydlide 3. **Olivier Leblond, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 49.77.24.27.**

Vds ordinateur MSX Sony HB501F + un jeu + livres et The Goonies (cartouche), Meurtres sur l'Atlantique (K7), 30 MSX Hitsz (6 K7), The Games Collection (30 jeux) et Out Run. **Arnaud Prampart, 34, avenue Albert-Sarraut, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.38.61.**

Vds Pack MSX de 5 jeux (Hyper Rallye, Vampire Killer, King Kong 2, Knightmare etc.) + 4 K7 + 4 disks (Games Collection : 33 jeux.) + Arkanoid + 6 livres (MSX Basic, MSX en famille, 102 jeux MSX etc.). Le tout (43 jeux) : 500 F. **Gilles Barault, 8, place de la Résistance, 31790 St-Jory. Tél. : 61.09.75.82.**

Vds jeux MSX et 2. 45 K7 : 35 F pièce. Possède Snake, Boom, City, D-Day, Ninja 2 etc. 12 cartouches : 95 F pièce. Possède Goonies, King's Valley, Penguin etc. Livre (MSX en famille, 102 programmes MSX : 90 F pièce). Console MSX Goldstar : 500 F. Le tout en très bon état. **Alain Ardouin, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds ordinateur MSX2 avec disks et cartouches de jeux : 2 000 F. **Catherine Tonnelier, rue du Presbytère-Cambreure, 11240 Belvèze-du-Razès. Tél. : 68.69.11.92.**

Vds jeux pour MSX. Nemesis, Penguin Adventure, Rollerball, Hole In One Pro, Super Billiard + 2 joysticks Sony JS 75 infrarouge. Le tout neuf : 700 F. **Jean-Luc Delbare, 35, rue Marius-Linon, 89370 Champigny-sur-Yonne. Tél. : 86.66.29.59.**

Vds jeux pour MSX2. Scramble Formation : 80 F. Androgynus : 98 F. L'Affaire : 80 F. Les Passagers du Vent : 90 F. Music Creator : 80 F. 747 Flight Simulator : 90 F. Protector : 60 F. Vds aussi livres - Programmes en langage machine et Routines graphiques en Assembleur. **Jérôme Kalus, 151, allée Pablo-Neruda, Les Marichelles, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.37.34.**

Vds MSX1 Sanyo PHC28L, 64 Kb + moniteur couleur Oceanic + lecteur K7 + Gestion de fichier et 8 cartouches + 38 jeux K8. Le tout : 3 500 F. **Stéphane Pagès, 50, avenue Fernand-Fenzy, 92160 Antony. Tél. : 46.66.31.18.**

Vds MSX2 VG8235 : 1 800 F + nombreux jeux (15 F par disk) + frais de port. Envoi contre-remboursement. **Jean-Jacques Deplaine, 9, avenue d'Arches, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : 24.58.27.13.**

Vds Music Module avec logiciels spécifiques : 600 F. Mégarom Famicle Parodic, Super Rambo Special, Darwin, Telkit, Arkanoid 2 etc. Prix : 200 F pièce. F1 Spirit avec switch pour avoir la puce SCC Konami : 250 F. **Bruno Chasie. Tél. : 43.74.35.47.**

Vds MSX 64 Ko + moniteur mono + 7 cartouches + lecteur K7 + 10 K7 : 1 200 F. Vds aussi lecteur K7 vidéo Samsung, modèle 90 : 900 F. **Alfonso Di Filippo. Tél. : 42.58.31.48.**

Vds MSX1 + magnéto + jeux + livre + cordons : 1 500 F. Imprimante NMS 1421 : 1 000 F. Jeux à part (Salamander, Maze of Galious etc.). Prix : de 100 à 150 F. **Stanislas Letrouvé, Village-de-l'Isle, 50290 Bréhal. Tél. : 33.90.11.91.**

Vds imprimante VWO20 : 1 000 F à débattre. Vds lecteur de disks Canon VF100 : 900 F. Vds logiciels sur disks à bas prix. **Manuel Lemaître, rue des Buttes, Lotissement du Pont-Neuf, 49430 Les Rairies. Tél. : 41.76.34.54 après 19 h.**

Vds K7 et cartouches MSX + magnéto. Liste et prix sur demande. **Jean-Marc Petit, E2/2, rue Rouget-de-l'Isle, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.03.13 dès 19 h 30.**

Vds tablette graphique NMS 1150 : 500 F. **Cyril Rollinog, 26, rue des Remises, 94100 St-Rour. Tél. : 48.86.36.20.**

Vds SD Snatcher : 500 F frais de port compris. Cherche contacts sympas et durables sur MSX2 2+. **Daniel Tizon, 31, hameau de Russac, 33400 Talence. Tél. : 56.37.46.95.**

Vds VG8235, Yamaha YIS503F + synthé SFKO + clavier musical. Vds cartouches MSX (Vampire Killer, Metal Gear, F1 Spirit, Super Laydock, Usas, Nemesis 1, Penguin Adventure, Androgynus, Yie-Ar Kung Fu 2, Knightmare.). Echange disks. **Christian Crochemore, 3, avenue de Verdun, 92390 Villenuve-la-Garenne. Tél. : 40.85.08.34.**

Vds jeux MSX. Games Master, Garyu-O, Nemesis 2, Vampire Killer. Valeur : 1 000 F. Le tout vendu : 500 F. **Tél. : 20.08.74.28.**

Vds Canon V20 état neuf + 2 jeux au choix + livre "MSX en famille" : 500 F. **Thierry Sportouche, 20, rue Ferrandière, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.37.33 après 19 heures.**

Vds MSX1 Schneider + jeux en cartouches + cordons + manuel d'utilisation en très bon état : 1 000 F à débattre. **Laurent Coray, allée des Bruyères, St-Evarzec, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.56.22.45 heures de repas.**

Vds lecteur de disks MSX1 Philips VY0010 neuf : 3 000 F. Vendu : 1 000 F. Câble + interface + MS DOS + nombreux softs (utils et jeux) en cadeau. **Cyril Gabon, 36, rue de la République, 07110 Largentière. Tél. : 75.39.11.14.**

Vds MSX2 NMS 8250 : 1 500 F. Imprimante NMS 1421 : 900 F. 50 jeux : 50 F pièce. Possède Vampire Killer, Greatest Driver, Usas etc. Le tout : 2 500 F avec manette + souris + docs en cadeau. **Laurent Collin, 7, impasse Auguste-Rodin, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.46.73.**

Vds MSX2 NMS 8250, drive 720 Ko + Music Module + FM Pac + nombreux jeux en cartouche + 600 jeux environ sur disks + manette + souris + nombreuses revues : 5 000 F. **Kok Hor Te, 33, villa du Belvédère, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.26.27 à partir de 19 h.**

Vds MSX2 VG8220 Philips + magnéto + 3 jeux. Vds jeux, revues, liste disponible contre 2 timbres. Loue ou échange jeux pour Game Boy (13 jeux disponibles). **Philippe Petit, 94, rue Curial, Tour I, 75019 Paris. Tél. : 40.36.52.64.**

Vds MSX2 Philips NMS 8250 + imprimante VW020 + câbles + utilitaires PAO et jeux : 2 500 F. **François-Denis Cerato, 19, place de la Cordeille, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.67.10 après 19 h.**

3615 IFA
LE TELECHARGEMENT TURBO
ROUTE NATIONALE
59680 CERFONTAINE

Vds MSX2 Philips 8280 vidéo, digits avec logiciels, traitement d'image, souris, 2 livres sur traitement d'image, drive 720 Ko, matériel neuf. Prix : 3 850 F port compris. **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-deLassalle, 69004 Lyon. Tél. : 78.27.09.64.**

Vds jeux en K7 pour MSX : 50 F pièce. Possède Ace of Aces, Robocop, Zanac etc. Vds aussi revues MSX (Micro MSX, MSX Magazine, Micro News). **Luis Magno, 124, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 42.57.36.69.**

Vds livre MSX "Jeux d'action, de hasard et de réflexion sur MSX", 180 pages : 60 F. Collection complète de Micro News du n° 7 au 45 et Hebdogiciel du n° 138 à 168 (derniers numéros) : 150 F le tout ou 6 F pièce. **Pierre Tissier, Port-Douet, 33126 Fronsac.**

Vds MSX2 avec disks en très bon état : 2 000 F. **Catherine Tonnelier, 2, rue du Presbytère, 11240 Lambieuve. Tél. : 68.69.11.92.**

Vds VG8235 + Yamaha Y15 + synthétiseur + clavier musical + cartouches (Vampire Killer, Metal Gear, F1 Spirit, Knightmare, Androgynus, Super Laydock Nemesis 1, Penguin Adeventure, Yie-Ar Kung Fu 2, Usas). Echange disks et notices de jeux. **Christian Crochemore, 3, avenue de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 40.85.08.34.**

NEC

Vds CD-ROM Nec + 5 jeux CD (Darius, Red Alert, Monsterlair, Side Arms, Final Zone 2). Le tout : 2 850 F. Possibilité de vente séparée. Vds Core Grafx + 2 jeux : 950 F. Vds jeux Nec : entre 200 F et 250 F. **David Shyu, 4, allée des Peupliers, 94310 Orly. Tél. : 48.90.46.63.**

Vsd Dowload sur Nec : 200 F. **Sébastien Ringler, quartier Resty, Route- de-Bras, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.07.22.**

Vds Nec Core Grafx en très bon état, sous garantie encore 10 mois + 8 jeux (CD Spirit, Super Star Soldier, Dark Legend, Formation Soccer, Batman, Veigues etc.) + joypad. Le tout : 1 600 F. **Cédric Dehmas, 34, rue du Docteur-Blanche, 75016 Paris. Tél. : 42.24.83.79 après 19 h.**

Vds jeux sur Nec. Blodia : 160 F. Veigues : 200 F. Chaos Strikes Back sur ST : 110 F. **Michaël Houot, 54, rue Emile-Zola, 54250 Champigneulles. Tél. : 83.31.21.65.**

Vds console Nec Super Grafx neuve, garantie 9 mois + un joypad + 3 jeux (Granzork, Japan Warrior, Ghouls and Ghosts). Le tout avec emballage d'origine : 2 500 F. **Antony Hainoz, 18, rue Camille-Desmoulins, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.04.14 après 19 h.**

Vds console Nec + 1 jeu (Bloody Wolf) : 900 F dans emballage. **Richard Rodriguez, 11, allée de Béziers, 69190 St-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Gunhed, Dragon Spirit, Volleyball) + correcteur couleurs, très bon état : 900 F à débattre. **Richard Lersy-Cocquereau, 7, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.58.05.57.**

Vds Core Grafx : 800 F. Game Boy + 3 jeux : 500 F ou échange les deux contre Mega Drive française ou Super Grafx. **Laurent Khouri. Tél. : 47.35.89.69.**

Vds Super Grafx + Granzork + Ghost : 2 500 F ou échange contre Amiga 500 ou Mega Drive + 5 jeux minimum (si possible avec Shinobi ou Batman) + 2 manettes. La Super Grafx est livrée avec 2 joysticks. Echange jeux 16 bits contre jeux Nec. **Kader. Tél. : 48.53.23.61.**

Vds Super Grafx (août 90) + 5 jeux (Ghouls and Ghosts, Formation Soccer, Aero Blaster etc.) + quintupleur + 2 joypads + un joystick : 2 400 F. Vds TV couleur Oceanic Pal Secam (déc. 90) : 1 000 F. **Arnaud Trochu, 71, rue des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.67.42.**

Vds Super Grafx + 4 jeux en très bon état. Battle Ace, Operation Wolf,etc. Valeur : 3 200 F. Le tout vendu : 2 000 F. **Christophe Valtier, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Vds Core Grafx, doubleur, 2 manettes, le tout en très bon état : 1 000 F. 5 jeux (Formation Soccer, F1 Tripple Battle, World Court Tennis, F1 Circus, New Zealand Story. Vds originaux pour PC (Wing Commander, Prince of Persia, Drakkhen, Great Courts etc. Prix : 150 F pièce. **Olivier Guégan, 28, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : 45.74.66.14.**

Vds Super Grafx (complète), 2 mois + jeu : 1 600 F. Vds nombreux jeux sur Nec. Vds C64N + 1541N + jeux : 1 500 F. Vds cartouches, livres, piano, disks vierges à 2,50 F. Vds crayon optique, K7 de jeux, boîte de rangement. Recherche digits sons. **Jean-Marc Lahera, Zl de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Nec PC Engine + CD-ROM + interface + 6 jeux CD. Le tout : 4 000 F ou échange contre la NEO-GEO + 2 jeux. Vente non séparée. Vds matériel Nintendo. **Gérard Martin-Ricote, 7, rue du Marais, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.62.71.**

Vds 8 jeux Nec (Shinobi, R-Type, Chase H.Q., Cyber Core). Prix : entre 200 F et 250 F. Farmer, Wonderboy 2, Tales of Monsters etc. Prix : 150 F pièce. **Sébastien Cappy, 10, rue de l'Etrivière, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.06.44.**

Vds Core Grafx + Dragon Spirit : 700 F. Vds Bionic Command Nes : 200 F. Revue japonaise : 35 F. Tennis, Soccer, Rabio Lupus, F1 Circus, Hell Rider, Die Hard sur Nec : 150 F pièce. Wonderboy 2, Tripple Battle : 100 F. Console Nes : 400 F. Zelda 2 : 250 F. **Renaud Converset. Tél. : 47.08.01.70.**

Vds Super Grafx + 2 joysticks + nombreux jeux, état neuf, bon prix. Achète jeux sur Super Famicom et sur Sega 16 bits. Vds NEO-GEO + un jeu + joystick. Prix à débattre. Vds jeux Famicom et Sega 16 bits. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Super Grafx + 6 jeux (Shinobi, Ninja Spirit, Rabio Lupus etc.) + Péritel + adaptateur + joypad + boîtier audio vidéo plus, le tout en très bon état : 1 890 F. Valeur : 3 800 F. **Julien Bigorgne, 76, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : 45.57.26.23.**

Vds ou échange jeux Nec PC Engine. Possède Thunder Blade, Blodia, Chase HQ2, Wolfief, After Burner 2, Cyber Core, Beach Volley etc. Achète manette Core Grafx : 100 F ou échange contre un jeu. Cherche aussi contacts pour jeux Nec à échanger dans l'Essonne ou 94. **Fabrice Binet, 36, Les Cirolières, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.12.10.**

Vds jeux sur Nec. Splatterhouse : 250 F. World Beach Volley : 200 F. Granzork : 300 F. Ghouls'n' Ghosts : 350 F. Vds aussi Super Grafx sous garantie + quintupleur + Pro 1 + 5 jeux : 2 400 F en très bon état. **Steeve Berdaa, 1, rue Carnot, appt 33, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.05.99.**

Vds Nec PC Engine (état neuf) + 5 jeux (Son Son 2, Dark Legend, World Court Tennis, Jacky Chan, Ninja Spirit). Valeur : 3 400 F. Le tout vendu : 2 200 F. **David Karsenty, 9, lot Les Fosses, 34430 St-Jean-de-Vedas. Tél. : 67.47.23.06.**

Vds 12 jeux Nec. R-Type, Bloody Wolf, Altered Beast, Aero Blaster, Red Alert, PC Kid etc. Le tout en très bon état : 1 800 F. Vds aussi 6 jeux Nes (Zelda, Rush'n Attack, Rad Racer, Pinball, Metroid) : 800 F. **Christophe Beauchamp, 12, rue Claude-Genoux, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.76.12.**

Vds console Nec : 780 F. Space Harrier : 100 F. R-Type : 120 F. Vigilante : 120 F. Cyber Combat Police : 190 F. **Jade Fenu, 42, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : 48.56.00.06.**

Vds Super Grafx 60 Hz + correcteur de couleurs + 3 jeux spécifiques (Granzork, Battle Ace, Ghouls'n' Ghosts). Le tout : 2 500 F. **David Sultan. Tél. : 93.80.53.87 après 19 h.**

Vds jeux Nec (Super Volleyball) ou échange contre jeux Mega Drive française. Achète Hell Fire Strider, Super Volleyball sur Mega Drive 50 Hz. **Yann Porhel, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Vds Nec Super Grafx + doubleur + 2 pads + Battle Ace + Devil's Crush : 1 500 F sur Paris. **Tristan Henry-Gréard, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : 47.27.58.21.**

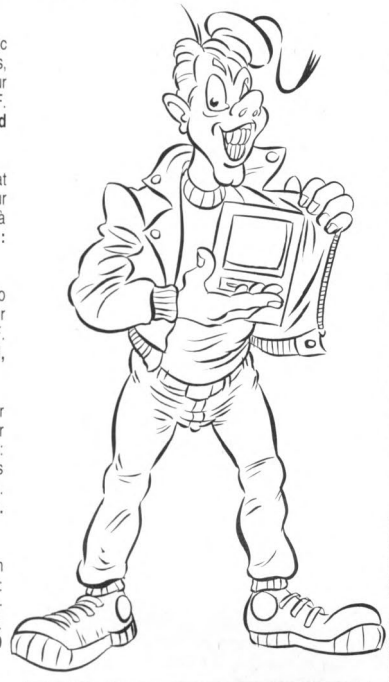
Vds CD- ROM+ Nec PC Engine + 6 jeux CD (Valis 1 et 2 etc.). Valeur : 6 000 F. Le tout vendu : 3 500 F ou échangé contre NEO-GEO + un jeu si possible. Vds aussi matériel Nintendo. **Gérard Martin-Ricotte. Tél. : 48.57.62.71.**

Vds Nec : 810 F. Dragon Spirit : 125 F. Ninja Spirit : 245 F. Quintupleur + joy : 245 F. Super Star Soldier : 245 F. Barumba : 185 F. Momo Taroshow : 195 F. Violent Soldier : 245 F. Tiger Road : 195 F. Le tout : 2 300 F. **Thomas Agrinier, 13, rue Gandon, 75013 Paris. Tél. : 45.85.20.85.**

Vds console Super Grafx + 10 jeux (Granzork, Shinobi; F1 Tripple Battle etc.) ou échange contre Super Famicom ou Game Gear + jeux ou Turbo GT. **Julien Vicq, 18, rue du Four à Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.42.64.**

Vds jeux sur Nec. Formation Soccer, Super Star Soldier, Final Blaster, Blodia, P47. Cherche Alien Crush, Tiger Heli, G and G. **Laurent Dutel, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.02.89.**

Vds 50 jeux Nec : de 200 à 280 F. Vds PC Engine + CD-ROM 2 + 2jeux : 3 000 F. Vds 10 jeux sur CD : 300 F pièce. **Patrick Lefol, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**



NINTENDO

Vds console Nintendo en très bon état : 400 F. Vds également 7 jeux (Track and Field, Castlevania, Rygar, Ghost'n Goblins, MegaMan, Goonies 2, Mario Bros) : 200 F pièce. **Arnaud Robert, chez Mme Le Gall, 56550 Belz. Tél. : 97.55.48.33 après 18 heures 30 la semaine.**

Vds jeux Nintendo. Zelda, Castlevania, Simon's Quest, Kung Fu, Mario 2, Silent Service, Paperboy, Metroid, Skate or Die, Track and Field, Rad Racer avec boîtes et notices. **Jérôme Morancias, 169, rue Prémartine, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.47.00 après 17 h.**

Vds jeux Nintendo (Mach Rider, Urban Champion, Ghost'n Goblins, Rad Racer, Ice Climber) + fusil + robot + tapis : 1 420 F. Le jeu : entre 150 et 220 F. Fusil, robot et tapis : chacun 200 F. Cherche jeux Dragonball. Vds jeux Game Boy. **Geoffrey Annessens, 2, lot du Mt-d'Or, 7900 Seuze-en-Hainaut (Belgique). Tél. : 069.66.42.50.**

Vds console Nintendo + 10 jeux + 2 manettes. Etat neuf : 1 500 F. Valeur : 5 000 F environ. **Sébastien Louis, 10, rue Jeanne-d'Arc, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : 60.89.00.39.**

Vds 4 jeux Nintendo : 800 F. Possède Rad Racer, Excite Bike, Pro Wrestling, Dragonball. Echange possible de 2 jeux contre Robocop ou Silent Service. Parfait état. **Guillaume Debaecker, 8, rue d'Audignies, 59570 Bavay. Tél. : 27.66.89.78 le mercredi et le samedi.**

Vds console Nintendo (état neuf) + 9 jeux (Double Dragon 2, Zelda 2, Metroid, Castlevania, Tetris, Super Mario, Air Wolf, Ice Hockey, Gradius 2 + adaptateur). Le tout : 2 000 F. Possibilité de vente séparée. **Thomas Bergame, 5, avenue de Menival, 69005 Lyon. Tél. : 78.25 après 19 heures.**

Vds console Nintendo 8 bits + 6 jeux (dont Metal Gear, Track and Field 2, Wizards and Warriors,etc.) + 2 manettes + boîtes d'origine + journaux. Le tout en bon état : 1 200 F. **Nicolas Vanbever, 101, rue Aristide-Briand, 91400 Orsay. Tél. : 60.14.31.04.**

Vds jeux sur Game Boy. Tennis, Super Mario Land, Spiderman. Echange possible. Recherche Gremlins 2, Chase H.Q., Contra. **Matthieu Micout, Le Moulin, 76370 Martin-Eglise. Tél. : 35.82.71.30.**

Vds ou échanges jeux Nintendo. Fester's Quest : 250 F. Kung Fu : 175 F. Popeye : 125 F. Excellent état. Echange au choix contre Castlevania, Kid Icarus, MegaMan, Wizards and Warriors, Faxanadu. **Jérémy Delassus, 3, chemin des Rigolles, 38230 Tignieu. Tél. : 72.02.95.66.**

Vds jeux sur Nes. Tetris et Kid Icarus : 200 F pièce ou 300 F les deux. Vds jeux sur MSX. Penguin Adventure, F1 Spirit, Tawarh, Hyper Sports 2, Boxing : 150 F pièce. **Philippe Piolat, La Noé-Guy, 44390 Nort-Erdre. Tél. : 40.72.22.02.**

Vds Nes + Mario : 350 F. Nombreux jeux et accessoires : entre 100 F et 200 F ou échange le tout contre Mega Drive japonaise + jeux. **Sébastien Dufour, Les Combes-Noires, Villetelle, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.31.62.**

Vds jeux Nintendo. Simon's Quest : 260 F. Zelda : 250 F. Gyromite + Robot : 300 F. Mach Rider : 200 F. Soccer : 200 F. **Stéphane Libert, 1, allée de la Providence, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.78.77.**

Vds K7 Nintendo (+ de 20 jeux entre 100 et 250 F). Vds Atari Lynx + 2 K7 (California Games et Games of Xendocan). Prix à débattre. Vds console Sega Master System : 350 F. **Jérôme Roznieuski, 38, rue des Quatre-Fils-Doumer, 58200 Crosne-sur-Loire. Tél. : 86.26.63.82.**

Vds console Nintendo + Zapper + robot + nombreux jeux. Possibilité de vente séparée ou échange de jeux. Possède Zelda 1 et 2, Kung Fu, Punch Out, Ikari Warriors, Batman, Robocop, Top Gun etc. **François Brienne, HLM Les Jonquilles, 21210 Saulieu. Tél. : 80.64.14.64.**

Vds console Nintendo + 4 jeux (Batman, TMHT, Zelda 2, SMB2) : 1 800 F. **Christophe Lambert, 11, rue Georges-Clémenceau, 50400 Granville. Tél. : 33.50.07.56.**

Vds Mrs Chin's Gourmet Paradise sur Game Boy. Acheté il y a 2 semaines : 275 F. Vendu : 240 F. **Rom Renier, 80 E, rue des Cras, 25000 Beasançon. Tél. : 81.88.27.16.**

Vds K7 Nintendo. Soccer : 150 F. Gunsmoke : 180 F. Les deux : 300 F. Vds aussi Fester's Quest : 200 F. Xanadu : 250 F. Solomon's Key : 200 F. Wizard and Warriors : 125 F. **Grégory Blondiau, 13, rue des Mimosas, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.00.05 après 19 h 30.**

Vds Game Boy complète + 2 jeux (Solarstriker, Balloonkid, Tetris) : 500 F ou échange contre Lynx complète avec California Games. **Grégory Eche, 16, rue Eloi-Remond, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.88.51.**

Urgent ! Vds jeux sur Game Boy inédits en France. Possède Ken le Survivant, Beach Volley, Dead Heat Scramble. Un jeu : 150 F. **Dan Ghouzi, 38, avenue Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : 45.00.79.97.**

Vds Game Boy + écouteurs + Tetris + Super Mario + Gargoyles Quest + piles : 700 F. **Gilles Labrou, kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél. : 53.66.56.46.**

Vds SD Great Battle sur Super Famicom : 400 F ou échange. **Stéphane Derlange, 25, avenue Patton, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.20.71.**

Vds K7 Nintendo. Dragonball : 250 F avec boîte et notice. Super Mario 1 et 2 : 200 F les deux et 150 F pièce. Metroid : 200 F avec notice et codes sans boîte. Zelda 2 : 250 F. **Amélien Capretti, 41, rue Arthur-Rimbaud, 08130 Attigny. Tél. : 24.71.49.10.**

Vds jeux Nintendo. Simon's Quest, Kid Icarus, Life Force, World Wrestling, Rush'n Attack, Zelda 2, Slalom, Metal Gear etc. : 250 F pièce. Livré avec boîtes, notices, emballages et astuces. Le tout en très bon état. **Nicolas Oyharçabal, 23, avenue Lénine, 40220 Tarnos. Tél. : 59.64.07.84.**

Vds Game Boy + câble vidéo Link + casque stéréo + 7 jeux (Gargoyles Quest, Double Dragon etc.) + adaptateur + piles : 490 F au lieu de 2 400 F. Donne gratuitement un abonnement au club Nintendo. **Christophe Arminjon, 64, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : 42.65.62.24.**

Vdsjeux Nes/ Rygar : 200 F. Tortue : 220 F. Rush'n Attack, Top Gun, Robot Warriors, Metal Gear, Trojan et Section Z : 200 F pièce. Ghostbusters, Batman et Blades of Steel : 250 F pièce. **Eric Verde. Tél. : 93.64.57.34 de 10 heures à 18 heures.**

Vds ou échange Rygar pour Nes avec son manuel : 250 F. Cherche MegaMan 2, Black Manta, Blades of Steel, Bayou Billy, Snake, Battle'n' Roll. **Edern Servat, 29, rue du Fezzan, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.23.43.**

Vds et achète jeux Game Boy. Vds originaux CPC (Super Skweek, 100% d'Or, etc.). Echange jeux CPC contre jeu Game Boy. Cherche Lynx ou Game Gear sans jeux ou échange contre Game Boy + jeux. Urgent ! **Thomas Sourmail, 579, avenue du Maréchal-Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.01.18.32.**

Vds Game Boy neuve + 5 jeux (Batman, Tetris, Paperboy, Burai Fighter, Alleyway). Valeur : 1 450 F. Vendu : 600 F. **Laurent Beauvalet, 19, chemin du Haut-Murget, 78380 Bougival. Tél. : 39.69.45.66 à partir de 18 heures.**

Vds jeux Nintendo : entre 200 et 250 F. Possède Zelda, MegaMan, Urban, Castlevania, Batman, Rad Racer, Mario Bros 2 etc. **Lee Sesanne. Tél. : 90.75.30.43 après 18 heures.**

Vds jeux Game Boy. Super Mario : 100 F. Balloon Kid : 150 F. Dragon Tail : 150 F. Turtles : 100 F ou le tout : 450 F. Vds aussi 520 STF + souris + jeux +livres : 2 000 F. **Nicolas Perriault, 14, rue du Progrès, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.30.49.94 après 18 heures.**

Vds K7 Nintendo. Prix à débattre. Vds aussi CPC 6128 + jeux + pistolet. Prix à débattre. **Grégory Cristelli, chemin de l'Oratoire, 13210 St-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Vds jeux sur cartouches pour Nintendo. Bades of Steel et Dragonball : 200 F pièce ou échange contre Game Boy avec un jeu. **Olivier Terme, 83, hameau du Fournil à Puiseux-en-France. Tél. : 34.72.48.31.**

Vds cartouches Nintendo. Zelda 2, Castlevania, Rygar : 210 F pièce et port compris. **Alain Leviel, 10 rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : 47.30.12.62.**

Vds K7 Nintendo. Robocop : 250 F. Rad Racer : 200 F. Castlevania : 250 F. **Agnès Rodot, 1, rue de Péroset, 39160 St-Amour. Tél. : 84.48.86.19.**

PC ET COMPATIBLES

Vds originaux sur IBM PC 1640. Drakkhen, Ghostbusters 2, Pegasus, une compilation de Green Beret, Gryzor, Arkanoid, Wizzball. La compil : 200 F. Le tout : 600 F. **Sylvain Le Moine. Tél. : 51.39.35.78.**

Vds PC 1512 mono + souris + lecteur 5"1/4 + intégrale PC (tableur, traitement de texte, base de données) + Gem + utils + MS DOS + GW Basic + Basic 2 de locomotive, unité centrale, cause double emploi : 3 000 F à débattre. **Thierry Le Pabic, 7, villa de Guelma, 75018 Paris. Tél. : 42.55.88.11.**

Vds IBM PC, 640 Ko, HD 2x20 Mo, FD 360 Ko, version mono MD1 : 3 800 F. Version mono Hercules : 5 000 F. **Hervé Pires, 20, quai d'Alfortville, 94140 Alfortville. Tél. : 43.96.43.81 après 19 heures.**

Vds ordinateur Tandy 1000 : 2 700 F. Vds Sega 8 bits, très bon état + pistolet avec 2 jeux : 750 F. **Michaël Maillard, 30, rue du Tertre, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.94.96.**

Vds PC XT Turbo 10 Mhz, 640 Ko, drives 5"1/4 et 3"1/2, écran Hercules mono + souris + 2 DD, 42 Mo + jeux + utilitaires. Valeur = + de 14 000 F. Le tout vendu : 9 000 F. **Philippe Matlakiewicz, 38, rue Hubert-Crépin, 62217 Beaurains. Tél. : 21.51.09.72.**

Vds PC 1512 double drive couleur, excellent état + intégrale PC + jeux + logiciels + revues. Le tout : 3 900 F. **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.28.65 après 18 h.**

Vds Euro PC avec moniteur couleur + joystick + jeux + logiciels. Tout neuf : 3 500 F à débattre. **Julien Jarmoune, 34, bld Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-eine. Tél. : 47.58.54.34.**

Vds PC 1640 double drive Hercules + souris + tapis + une dizaine de logiciels. Le tout en très bon état. Prix : 3 500 F. **Vorachith Thanane, 16, rue des Tulipes, 95500 Bonneuil-en-France. Tél. : 34.53.68.71 après 19 h.**

Vds Apple 2E + moniteur mono + lecteur externe + 150 disks + carte + prise Péritel + carte d'extension mémoire 64 Ko. Prix : 1 500 F à débattre. **Frédéric Morard, 51, rue du Pont, 94430 Chennevières. Tél. : 45.76.05.78 le soir ou le week-end.**

Vds PC/XT EGA, moniteur couleur 640 Ko, disk dur 20 Mo, un lecteur 5"1/4, carte 2 joysticks + un joystick + une souris avec de nombreux programmes (DOS 3.3, etc.) et jeux : 6 500 F à débattre. **Ronald Mallet, 49, rue des Jouannes, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.76.44.**

Vds souris Philips pour PC neuve + disks et tapis + emballage : 125 F. **Saïb Babela, 32, rue Alfred-de-Musset, 60100 Creil.**

Vds PC portable Toshiba T1200, 640 Ko + 2 lecteurs 3"1/2 + DOS 3.3 + imprimante Olivetti DM100.0, le tout utilisé 6 mois : 12 000 F. **Jean-François Lacourt, 4, rue des Costelles, 88460 Docelles. Tél. : 29.33.27.02.**

Vds PC 1640 SD + écran couleur EGA + souris + programmes + livre : 6 000 F. Etat neuf, acheté fin déc. 90. **Pacôme Danhiez, 22, rue du Temple, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.22.76.**

Vds PC20 (3) Commodore, disque dur 20 Mo, écran couleur, double lecteur 5"1/4 et 3"1/2. Etat neuf 4 mois + jeux : 8 000 F. **Claudette François, Les Veyans-de-St-Cézaire, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.98.03.**

Vds PC AT 286 VGA couleur 8-12 MHz + 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, DD 20 Mo, port série parallèle, 640 Ko extensible, 85 lots d'extension, support 80287, touche Reset, clavier 102 touches, sous garantie. Urgent ! Prix : 9 000 F. **Frédéric Renou, 21, avenue du Général-De-Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.46.01.**

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !

125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Vds IBM PC 640 Ko + moniteur + 2 lecteurs + interface + divers + livres et revues : 4 000 F port compris. Vds revues Tilt du n° 20 au 50 + Micro News du n° 9 au 40 + ST Mag du n °3 au n° 30 + Gen 4 du n° 3 au 30. **Ludwig Robert, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenas. Tél. : 40.65.66.62.**

Vds ou échange jeux originaux sur PC + disks + livres. Liste sur demande. **Gilles Bianchi, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.02.35.**

Vds Copam PC401A Hercules mono, disque dur 20 Mo, un lecteur 360 Kon, RAM 640 Ko, 102 touches, souris : 4 500 F. Hardcard WD 32 Mo : 2 000 F. **Pierre Mauduit, 15, rue Ernest-Renan, 93200 St-Denis. Tél. : 48.20.17.29.**

Vds IBM PC ROM, 640 Ko + FD 5"1/4, 360 Ko + HD 40 Mo etc. **Hervé Pires, 20, quai d'Alfortville, 94140 Alfortville. Tél. : 43.96.43.81.**

Vds PC AT 286 couleur EGA, 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2 DD, 40 Mo, 640 Ko extensible, 8 slots d'extension, clavier 102 touches + nombreux logiciels et jeux : 10 000 F. **Serge Meunier, 69/39, rue Jules-Michelet, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.55.38.**

Vds jeux PC 5"1/4. Tetris, Rick Dangerous, Zombi, Strider, Out Run, etc. Pour tout achat je vous offre un Micro News. Les jeux sont à moins de 100 F. **Jean-Louis Potier, 11, rue du Tivoli, 18250 Henrichemont. Tél. : 48.26.91.78.**

Vds Leisure Suit Larry 3 sur PC 5"1/4 : 150 F. **Stéphane David, 39, avenue des Gobelins, 75013 Paris. Tél. : 45.35.84.31.**

Vds imprimante matricielle 9 aiguilles (Mannesman-Tally 81), 80 colonnes, émule IBM Pro 2 ou Epson FX. Vendu avec rubans et papier : 95 F à débattre. **Stéfan Fletcher, 7, rue du Sgt-Lambert, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.65.51.**

Vds jeux sur PC. Game Over 2, Operation Neptune : 150 F + The Third Courier. Tetris, Wizard + Arkanoid (100 F pièce) etc. **Franck Laredo, 37 bis, rue des Charmilles, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.70.32 après 18 h.**

Vds Tandy 1000 EX + écran couleur + extension mémoire (64 Ko) + joystick + livres + jeux (plus de 60) + traitement de texte : 5 000 F. **Thomas Porterie, 2, hameau d'Aumont, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.34.41.**

Vds Amstrad PC 2086S couleur + disque dur, VGA-CGA. Valeur : 12 000 F. Vendu : 6 000 F. Cherche jeu Mega Drive + Lynx. **José Teixeira, 9 avenue Racine, 77680 Roissy. Tél. : 64.40.87.81 entre 15 h et 17 h.**

Vds PC Amstrad 2086, 640 Ko carte VGA CGA, Hercules, 2 lect 3"1/2 720 Ko + 5"1/4 ext, écran VGA haute résolution, DD 32 Mo, clavier 102 touches Azerty, Dos 2.11, Window + nombreux utilitaires et jeux au choix : 9 000 F. **Nicolas Gemin, 26, rue Franklin-Roosevelt, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.98.47.**

Vds originaux pour PC. Loom, Wing Commander, Larry 3, Rapcon Tracon, Battle Hawk, Shufflepuck, Test Drive 2, Grand Prix Circuit, Harley Davidson, Paris-Dakar. **Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds plusieurs PC-XT, AT, PS (plus un Apple) portables, plusieurs softs pour ST et matos pour X-07. Urgent ! **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tél. : 64.56.27.84.**

Vds superbes jeux Savage Empire pour PC en 5"1/4 + 3"1/2, de superbes graphismes VGA 256 couleurs, jeu parfaitement installable sur disque dur. Vds également Satan, Centurion, Wings of Fury, Life and Death, Budokan, Elite, Phantazy 3. **Didier Ouvré, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53.**

Vds IBM PS2 8555X31, 80386, 16 MHz, 2 Mo, disque dur 30 Mo, lecteur 1.44 Mo, possibilité d'extensions, souris, manuels, logiciels, facture janvier 90. Valeur : 32 000 F. Le tout vendu : 20 000 F à débattre. Urgent ! **Nathalie Brunet, villa Chiffon, 3, allée des Yuccas, 06400 Cannes. Tél. : 93.58.56.06 de 8 h à 16 h.**

SEGA

Vds 6 jeux Mega Drive (Revenge of Shinobi, Golden Axe, Populous etc.) : 1 000 F le tout ou 200 F pièce. **Philippe Daval, 35 A, rue Geiler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.29.12.**

Vds Sega + Control Pad et Stick + 7 jeux (After Burner, Chase H.Q., Double Dragon etc.). Prix : 1 400 F. Echange sur Nintendo Zapper + Mario 1 + Duck-Hunt contre 2 jeux (Rush'n' Attack, Castlevania 1 ou 2. Très bon état. **José Parainha, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 48.56.18.84.**

Vds console Sega 8 bits + câble Péritel + 16 jeux + pistolet + 3 manettes. Valeur : + de 6 000 F. Le tout vendu : 3 500 F (contre-remboursement). **Antony Durey, 2, chemin de la Garenne, 77970 Beauregard. Tél. : 64.01.05.40 de 18 heures à 20 heures.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 21 jeux (Wonderboy 3, Golfmania, Golden Axe). Le tout : 2 300 F. **David Da Silva, 43, rue de Trucy, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 43.94.15.82.**

Vds jeux pour 8 bits. Secret Command, Zillion 2, Cloud Master, World Soccer. Prix : entre 120 F et 200 F. Vds jeux sur Mega Drive. Possède Eswat, Ghostbusters, Forgotten Worlds, Shinobi, Last Battle, Moonwalker,etc. Prix : entre 200 F et 330 F. **Farid Talha, 2, allée Emile-Zola, 91300 Massy. Tél. : 60.11.54.56.**

Vds jeux Mega Drive japonaise. Rambo 3, Magical Boy, Shadow Dancer : de 200 F à 280 F. Vds Lynx + un jeu : 800 F. **Romain Gilson, Ch 1165 Allaman (Suisse). Tél. : 19.41.21.80.73.385.**

Vds Sega 8 bits complète + 8 jeux (Zillion 1 et 2, Fire and Forget 2, Basketball Nightmare, RC Grand Prix, California Games etc. Prix : 2 300 F à débattre. **Julien Destout, 47, rue St-François, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.31.32.42.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + Péritel + pistolet avec jeux + Hang-On, Double Dragon, Golvelius, Shinobi. Le tout en très bon état : 1 300 F. **Michel Cabadet, 8, rue René-George, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.04.26.**

Vds Sega 8 bits + Hang-On + lunettes 3-D + Rapid Fire + 3 jeux (Fire and Forget 2, Ghostbusters, Space Harrier 3D) + housse. Valeur : 2 000 F. Le tout vendu : 1 200 F. **Patrice Smolen, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie-le-Montel. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds jeux sur Mega Drive japonaise : 195 F pièce. Possède Ken, Star Cruiser, Junction, F2, Axis, Granada etc. Echange aussi des jeux (Valis 3, Aero Blaster, Gynoug, Wonderboy 3, Dick Tracy etc. **Frantz Schlusselhubern, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73.**

Vds Mega Drive japonaise avec 3 joysticks dont un joystick arcade + 4 jeux (Rambo, Golden Axe, Mystic Defender, Super Shinobi), sous garantie jusqu'au 27/9/91 : 1 900 F. **Michel Dutordou, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.29.18.**

Vds console Sega 8 bits (90) + 2 manettes + prise Péritel + pistolet + 4 jeux (Labyrinthe, Hang-On, Safari Hunt et Rambo 3). Valeur : 1 415 F. Le tout vendu : 750 F. Vds jeux Sega. Alex Kidd in Miracle World : 150 F. Wonderboy 3 : 160 F. R-Type : 220 F. **Aurélien Grousset, 9, allée des Coquelicots, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.93.64.90 vers 18 h.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 2 jeux en mémoire + 4 jeux (R-Type, Wonderboy 3, American Baseball, Altered Beast). Le tout : 1 500 F. Console : 600 F. Un jeu : 250 F. Valeur du tout : 2 035 F. **David Rongère, 37, rue des Acacias, 27940 Aubevoye. Tél. : 32.53.19.81.**

Vds Sega Game Gear + un jeu (Super Monaco GP) : 1 200 F à débattre. Vds aussi jeux Sega 8 bits (Out Run, Thunder Blade, Kung Fu Kid, Super Tennis, Spy vs Spy, Hang-On) : 150 F pièce. Cartes : les 3, 150 F. Cherche moniteur couleur. **Ismaïl Leconte, D2, résidence Ile-Caroline, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.34.00.**

Vds jeux Mega Drive. World Cup 90 : 150 F. Vermilion : 300 F. Squadron : 200 F. Le tout : 550 F. Last Battle : 220 F. John Madden Football : 230 F ou le tout pour 390 F. **Nicolas Pauwels, 19, rue des Ecoles, Noyelles-lez-Seclin, 59139 Wattignies. Tél. : 20.32.95.45.**

Urgent ! Vds console Sega 8 bits avec une manette SG Commander + 7 jeux + pistolet. Valeur : 3 100 F. Le tout vendu : 1 200 F. **Arnaud Constant, 39, route de Montesson, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.86.75.**

Vds console Sega Mega Drive version française + cartouches (Altered Beast, Shinobi, Last Battle) + manettes + joypad. Le tout : 1 800 F. **Jean-Marie Bellijou, 12, rue Paul-Jukas, 33270 Floissac. Tél. : 56.32.26.51.**

Vds console Sega 8 bits + nombreux jeux + pistolet : 2 700 F à débattre + jeux Nec (250 F pièce.). **Zacharie Guiguen. Tél. : 48.59.72.34.**

Vds console Sega Master System + 2 manettes + Phaser : 1 600 F ou échange contre 5 jeux Nes ou 6 jeux Game Boy. Prix d'une K7 : 200 F. **Alexandre Bernaert, 26, rue de l'Eglise, 62330 Berguette.**

Vds Sega Mega Drive japonaise + 6 jeux (Herzog 2, Ghouls'n' Ghosts, Hard Drivin' etc.) + une manette + prise Péritel + fil d'antenne permettant un branchement avec la TV ou le magnétoscope. Très bon état : 1 800 F (avec casque Sony et un compact disque gratuit pour les plus rapides) ou échange contre une Super Grafx. **Philippe Don, 4, rue Jaucourt, 75012 Paris. Tél. : 43.42.01.95.**

Vds console Sega 8 bits avec 2 manettes + 7 jeux (Y's, R-Type, Bomber Raid, Black Belt, Alien Syndrome, Miracle Warriors, Astro Warriors, Pit Pot). Le tout : 1 000 F. **David Raulin. Tél. : 64.29.69.55.**

Vds console Sega 8 bits + Light Phaser + jeux (Super Hang-On, Safari Hunt, Captain Silver, Choplifter, Double Dragon, Monopoly, Casino Games, Penguin Land). Le tout : 1 500 F. **Jacky Nabet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.12.63.**

Vds cartouches Mega Drive. Possède Twin Hawk version française, GP Monaco et Ghostbusters version japonaise. **Philippe Richard. Tél. : 39.52.74.32.**

Vds Mega Drive sous garantie + 2 manettes : 990 F + Altered Beast. Vds aussi séparément Ghouls'n' Ghosts, World Cup etc. Prix : 20 F à 300 F. **Olivier Pierresnard, 317, corniche Kennedy à Marseille. Tél. : 91.31.64.01.**

Vds Y's, R-Type, Phantazy Star, Out Run, Golvellius, Thunder Blade, Choplifter, Wonderboy 2, Zillion 2 : 200 F pièce. Rescue Mission, Fantazy Zone etc. Prix : 75 Fpièce. **Karine Robert, 4, l'Esterel, Val St-André, 13100 Aix-en-Provence.**

Vds 8 jeux sur Master System. Prix à débattre : entre 100 F et 200 F. Possède Vigilante, Rambo 3, Gangster Town, Shinobi etc. **Nicolas Boudringhin, rue de la Sécherie, 62610 Brêmes-les-Ardres. Tél. : 21.35.41.76.**

Vds Sega 8 bits + 5 jeux (Kenseiden, Time Soldiers, Thunder Blade, Shinobi, World Soccer). Valeur : 2 460 F. Le tout vendu : 1 190 F. Vds CPC 464 couleur + jeux (Operation Wolf, Arkanoid, Saboteur etc.) : 1 000 F. **Stéphane Médina, 9, rue des Camélias, 69150 Décines. Tél. : 78.49.80.66.**

Vds cartouches Sega (Y's, Golvelius, Miracle Warriors, Casino Games, California Games etc.). Prix : 120 à 180 F. **Laurent. Tél. : 56.98.36.27.**

Vds jeux sur Mega Drive japonaise. Alex Kidd : 250 F. Tatsujin : 300 F. Last Battle : 300 F. Les trois : 750 F. **Xavier Bonald, 9, rue Adolphe-Talazac, 31300 Toulouse. Tél. : 61.49.29.75 après 18 h ou le week-end.**

Vds jeux Sega Master System (Spy vs Spy : 90 F. Ghostbusters : 190 F. Space Harrier : 150 F. Cyborg Hunter : 180 F. World Soccer : 160 F.). **Olivier Dubois, 22, chemin des Varets, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.32.23.**

Vds console de jeux Sega 8 bits avec 2 Control Pads, pistolet, câble Péritel et 3 jeux en mémoire (Labyrinthe, Hang-On, Sfaari Hunt, Rambo 3). Valeur : 1 465 F. Le tout vendu : 650 F. Vds jeux Sega. Wonderboy 2 : 150 F. Alex Kidd in Miracle World : 150 F. R-Type : 220 F. **Aurélien Grousset, 9, allée des Coquelicots, La Chapelle-sur-Erdre, 44240 Gésurches. Tél. : 40.93.64.90 vers 18 heures.**

Vds jeux Sega ou échange jeux (Ghostbusters, Kenseiden, Thunder Blade, After Burner, Ultima 4, Wonderboy 2, Alex Kidd 3, American Baseball, Operation Wolf) : de 150 à 210 F. Cherche Phantazy Star. Paris uniquement. **Limond Hac, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : 43.22.89.60.**

Vds jeux sur Mega Drive : 200 F. Possède Truxton, Tatsujin et World Cup Soccer. **Frédéric. Tél. : 43.09.50.14.**

Vds Mega Drive française + 14 jeux (Golden Axe, Moonwalker, DJ Boy Mistic Defender, The Revenge of Shinobi, Alex Kidd etc.). Le tout : 2 700 F ou échange contre Super Grafx. **Jérôme Thuillier, chemin de Bellevue, 54130 St-Max. Tél. : 83.20.69.04.**

Vds Mega Drive + 5 jeux (Super Monaco GP,etc.) : 2 000 F à débattre. Game Boy + câble + casque stéréo + 4 jeux : 800 F à débattre. Vds aussi GX4000 : 750 F. **Nicolas Loron, 1, avenue Médéric, 92000 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.30.90.73.**

Vds Sega 8 bits + nombreux jeux : 2 000 F. Vente séparée possible. Console + 2 manettes + 2 jeux intégrés : 450 F. Operation Wolf : 250 F. Battle Out Run : 250 F. Altered Beast : 200 F. Captain Silver : 200 F. Cyborg Hunter : 150 F. Rocky : 150 F. Echange jeux sur Mega Drive. **Eric Vandenborre, 32, résidence Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.72.70.69 après 18 heures.**

Vds jeux Sega (40) : entre 90 et 310 F. Possède Double Dragon, Golden Axe, Shinobi, Ghostbusters, Enduro Racer, Wonderboy 1, 2, 3, Kung Fu Kid, Super Tennis, Tennis Ace). Urgent ! **Laurent Grobel, 228, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : 48.42.03.29.**

Urgent ! Vds Sega 8 bits complète + 16 jeux : 100 F pièce. Console + 3 jeux au choix : 700 F ou le tout 2 000 F. Possibilité d'échange contre PC Engine ou autre. **Thami Foukar, 3/228, rue Paul-Chevreux, 57050 Metz. Tél. : 87.30.05.65.**

Vds Sega 8 bits + 3 manettes + 25 jeux (Wonderboy 1 à 3, Golfmania, Mickey Mouse, Golden Axe) : 2 500 F à débattre. **David Da Silva, 43, rue de Truly à Fontenay-sous-Bois. Tél. : 43.94.15.82 après 20 h.**

Vds jeux sur Sega. Casino Games, Galaxy Force, Thunder Blade : 200 F pièce. Space Harrier : 150 F. Golden Axe : 280 F. Wonder Boy 3 : 300 F. Y's : 350 F. Spellcaster : 280 F. Golvelius : 300 F. **Sylvain Briois, 19, rue Jean-Pierre-Timbault, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.23.34 après 20 h.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + 2 jeux en mémoire : 600 F (achetés en juillet 90). 4 jeux (Wonderboy 3, American Baseball, R-Type et Altered Beast). Le tout : 800 F. L'ensemble console + jeux : 1 350 F. Valeur : 2 035 F. **David Rongère, 37, rue des Acacias, 27940 Aubevoye. Tél. : 32.53.19.81.**

Vds jeux Sega 8 bits. Out Run 3D + Casino Games + World Cup Italia 90 : 150 F pièce ou 400 F les trois. **Mathias Legros, Angoville, 14220 Thury-Harcourt. Tél. : 31.40.71.66.**

Vds pistolet Sega + un jeu : environ 300 F. Echange ou vends 4 jeux (Galaxy Force, Cyborg Hunter, Alex Kidd 4 et Cloud Master.). Vendu : entre 200 F et 300 F. Vds aussi Nintendo + jeux. **Jérôme Célerier, 8 rue de Franche-Comté, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.61.**

Vds Alex Kidd (Mega Drive française) : 220 F. Hard Drivin' (japonaise) : 290 F. **Benjamin Gonzalez, St-Firmin-les-Epingliers, 71670 Le Breuil. Tél. : 85.56.10.76 de 18 heures à 22 heures.**

Vds Mega Drive japonaise achetée le 20/12/90 : 850 F. Eswat : 210 F. Budokan : 190 F. Super Monaco GP : 250 F. Thunder Blade : 175 F. Basketball : 175 F. Strider : 180 F. Dynamit Dux : 170 F. Le tout : 2 100 F. Vds Lynx + 5 jeux : 800 F. PC Engine avec Batman, Paranoia, Ninja Spirit, Neutopia, F1 Triple Battle : entre 165 et 195 F. **Bruno Dugast, 102, avenue du Général-De-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.75.57.37.**

Vds cartouche Mega Drive japonaise. Tatsujin : 190 F. Vds également 2 cartouches Master System (Rastan Saga et Altered Beast) : 170 F pièce. Recherche jeux Mega Drive (Tournament Golf, Hell Fire et Insector X. **Laurent Bozek, 8, rue Molière, 59390 Lys-Lez-Lannoy. Tél. : 20.81.02.46.**

Vds Sega Master System + Enduro Racer + cadeau + autres jeux super : 590 F. Vds aussi Game Boy + Mario Land + Tetris + Spiderman : 590 F avec boîtes et notcies. **Julien Sirven, 8, impasse Pablo-Casals, 31200 Toulouse. Tél. : 61.57.06.11.**

Vds jeu Mega Drive. Populous : 300 F. Golvellius sur Sega 8 bits : 160 F. Alex Kidd 4 sur Sega 8 bits : 230 F. Vds jeux Game Boy. Golf : 120 F. Volley : 125 F. Manettes Speed King avec autofire : 80 F. **Alexandre Launay, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : 30.73.04.83.**

Vds cartouche de jeu Sega. F-16 Fighter : 100 F. **Frédéric Laguedois. Tél. : 31.83.53.54.**

Vds Mega Drive (française + 10 jeux + arcade Power Stick. Le tout : 3 200 F. **Frédéric Ferre, 91, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : 45.66.02.91.**

Vds Master System + Wonderboy 3 + Golvellius (console garantie depuis juin). Prix hyper intéressant : 600 F. **Romuald Laurent, 61, route du Grande-Pot, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.43.95.**

Vds console Sega + 4 jeux, très bon état + boîte d'origine + manettes + chargeur + prise Péritel + Hang-On + Global Defense + Fantazy Zone 2 etc. Prix : 450 F. **Julien Rey, 14, rue des Buttes, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.36.08.**

Vds Mega Drive japonaise (auto) + 4 hits (Monaco GP etc.). Valeur : 3 000 F. Le tout vendu : 1 700 F à débattre. **Vincent Degoulange, 44, rue Bayern, 75017 Paris. Tél. : 40.68.03.83 après 19 h.**

Vds jeux Sega 8 bits : 150 F pièce. Possède Space Harrier, Kenseiden, R-Type, Astro Warriors, Pit Pot, Time Soldiers, Fantazy Zone, Captain Silver. Le tout : 1 000 F. **Richard Pahn, 10, rue de la Cascade, 33370 Artigues. Tél. : 56.06.70.30.**

Vds jeux Mega Drive japonaise. Ken : 200 F. Kujakuom 2 : 250 F. After Burner 2 : 250 F. Eswat : 250 F. Cherche aussi console Nec française : 600 F. Formation Soccer : 200 F sur Paris uniquement. **St-Ange Renciot, 26, rue de Goussainville, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.94.24.37.**

Vds Sega 8 bits Master System + pistolet avec 6 jeux (Hang-On, Ken, Wonderboy 2, Psycho Fox, Space Harrier, Rescue Mission) : 1 200 F à débattre. **Patrice Guelt, 60, rue Pasteur, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.42.67.**

Vds deux jeux Sega Master System. Golden Axe et Alex Kidd, The Lost Stars + Secret Command. Echange Psycho Fox contre Alex Kidd in Miracle World. Prix : de 150 à 180 F. **David Six, 2, rue du 11-Novembre, 65320 Lagarde.**

Vds console Sega 8 bits + Out Run : 600 . Vds jeux Sega 8 bits : 210 F (15 jeux) ou le tout 2 800 F. Vds console Nintendo + Super Mario : 600 F. Vds jeux Nintendo : 250 F. Vds Mega Drive japonaise + un jeu : 1 100 F. Jeux Mega Drive japonaise : 270 F pièce. **Stéphane Djordevic, 34, avenue du Mont-Blanc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.71.51.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux + pistolet + 3 joysticks (Rastan, Shinobi, Wolf,etc.). Prix d'achat : 3 800 F. Le tout vendu : 1 500 F à débattre. Achète jeux Mega Drive de 100 à 200 F. **Nicolas Tessier, 12, rue de Solférino, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.85.26.**

Vds jeux Sega : entre 100 et 200 F. **Alain Postmann, 16, rue Jean-Cottin, 75018 Paris. Tél. : 42.05.75.90 entre 18 heures et 20 heures.**

Vds jeux Mega Drive (Strider, GP Monaco, Magical Hat, Tournament Golf, Wonderboy 3, Mystic Defender, Dynamit Dux, Star Cruiser, Shadow Dancer) : 220 F. Vds aussi jeux Amiga originaux : 100 F pièce. Moniteur Amiga 1084 : 1084 F. Lynx + 6 jeux : 1 100 F. **Alexandre Goudeau, 38, avenue du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.31.61.**

Vds jeux Mega Drive très bon état. Possède Budokan, Monaco GP (français), Truxton, Forgotten Worlds (japonais) etc. Recherche Strider, Mickey Mouse, Sonic the Edgehog et news. Faire offre. **Mickaël Silliard, 1 bis, bd de la Paix. Tél. : 60.11.33.07 à partir de midi.**

Vds jeux Mega Drive : 200 F. Herzog 2, Cyberball : 300 F. Populous, Blodia (Nec Core Grafx) : 150 F. Jeu Game Boy Gargoyles Quest : 150 F. **Patrick Nallino, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.**

Vds console Sega 8 bits : 250 F. Vds 6 jeux (Alex Kidd 2, 3, Wonderboy 3, Y's, Lord of the Sword et Psycho Fox : 150 F pièce. Le tout : 900 F. **Thierry Auger, La Marguerite bât. F3, 231, rue Pierre-Doize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

Vds Sega Mega Drive française + 5 jeux (Budokan, Revenge of Shinobi, Last Battle, Forgotten Worlds, Altered Beast), garantie 9 mois, le tout acheté le 28 janvier 91 à la Fnac entre 1 600 et 2 000 F. **Pierre-Jean Boulanger, 31, rue du St-Gothard, 75014 Paris. Tél. : 45.38.54**

THOMSON

Vds TO9 couleur avec socle, 2 joysticks, contrôleur d'extension, 21 originaux sur 12 disks, 3 livres pour Basic et fichiers, fiches techniques. Le tout : 4 000 F. **Laurent Baillet, 7, rue Sablière, 57260 Lindre-Basse. Tél. : 87.86.93.40.**

Vds MO6 + moniteur + joysticks + jeux + manuel + crayon optique. Etat neuf : 1 500 F. **Pascal Rabiller, cours Louis-Guillet, appt 1, esc A, porte 3, Mireuil, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.25.70.**

Vds Thomson MO6, lecteur K7 intégrale + 18 jeux (Arkanoid, Renegade etc.) + joysticks + crayon optique + Péritel. Le tout en très bon état. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 500 F. **Sébastien Lacheroy, 14, rue Châtelaine, 02300 Viry-Novreuil. Tél. : 23.39.22.79 après 19 h.**

Vds nombreux jeux. Alienator, Bob Winner, Super Ski, Blood etc. Prix : 30 F pièce. Vds utilitaires (Color Paint, Studio, Paragraphe etc.). Liste sur demande. **Jérémi Janssen, chemin de la Planche, 30260 Quissac. Tél. : 66.77.38.08.**

Vds imprimante Thomson 80 colonnes, 9 aiguilles, PR90-600 (compatible gamme Thomson) + cordon + interface TO7 + manuel. Etat neuf : 1 500 F. **Cédric Doffe, 26, rue du Château-d'Eau, 27400 Canappeville. Tél. : 32.50.54.26 de 18 heures à 20 heures.**

Vds logiciels pour TO8/TO9+. Langue française CE2, Le soleil et ses planètes, Europe 92, Dames américaines, Crucial Test, Défi au tarot, Meurtres en série, L'histoire et les jeux, Carré d'as : 60 F pièce. **Serge Nardizzi, résidence "Les Jardins de l'Aude", bât. E, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.59.82.**

Vds Thomson MO6 + crayon optique + manuel de programmation + prise Péritel + 50 jeux (Blood, Turbo, Les Ripoux etc.). Le tout en bon état : 1 500 F. **Virginie Dussaud, 14, rue Jean-Jacques-Rousseau, 75001 Paris. Tél. : 45.08.11.47 après 19 heures.**

Vds moniteur Thomson avec bonne résolutionn état neuf (couleur avec prise Péritel). Prix : 1 700 F. Cherche contacts sur MSX2 et 2+. **Christophe Chevret, 891, route de la Crau, 83400 Hyères.**

Vds TO8D, 512 Ko + souris + crayon optique + environ 750 jeux dont programmes utilitaires (Multiplan, Colorpaint etc.) + 100 disks + revues + livres. Le tout : 2 500 F. Emballage d'origine. Echange Amiga 500 + diff. **Denis Blanot, 106 Â, bd Charles-Livon, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.64.69.**

Vds 13 jeux, disks, emballages et notices d'origine pour TO9. Possède Les Passagers du Vent, Sapiens, Vampires etc. Prix : 40 F le jeu ou 450 F l'ensemble. **Julien Couot, 3, rue du Harpon, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 47.02.89.55.**

Vds imprimante 40 colonnes PR90-042 pour TO7/70 : 300 F. Eliminator : 20 F. Livre initiation au Forth : 50 F. Cherche livre Forth manuel de référence : 50 F max. **Pierre. Tél. : 46.22.07.22.**

Vds TO7/70 état neuf + crayon optique + lecteur K7 + cartouches (Basic + Colorpaint) + originaux (3D Sub, Torran, Air Attack etc.) + utilitaires + éducatifs + nombreuses K7 data vierges + nombreux livres. Prix : 1 000 F à débattre. Liste sur demande. **Jean-Félix Tomasini, 4, rue Mézard, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.24.26.78.**

Vds Thomson TO8 avec lecteur 3"1/2 intégré + moniteur couleur + imprimante + manuel. Bon pour s'initier à l'informatique : 2 500 F. **Olivier Bucher, 11, avenue de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.23.35.69.**

Stop ! 2 affaires à saisir ! Vds notices, jeux , originaux pour MO5-TO7 TO7/70 et parfois pour TO8-TO9 : de 25 à 45 F. Vds aussi calculatrice scientifique Casio FX-850P : 700 F avec livre d'utilisation et emballage. **David Leman, 9, rue St-Vincent, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.53.23.**

Vds TO8 imprimante PR90-600, modem 90-333, extension mémoire, lecteur disks, souris, crayon optique, nombreux logiciels, livres. Prix : 5 500 F à débattre. **Jean-Philippe Lebreuch, 5, avenue Van-Doren, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.91.57.58.**

Vds logiciels originaux. Possède Caractor 2, Assembleur, Colorpaint, Paragraphe, Graphiques, Portefeuille, Le boursier : 1 200 F. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Vds T08 + lecteur 3"1/2 + câble pour imprimante + livres Logo + revues + manette Speedking + crayon optique cédé : 1 500 F à débattre. **Nicolas Siravo. Tél. : 43.08.25.98 après 19 heures.**

Vds MO5 + extension musique + 2 manettes + lecteur K7 + crayon optique + 40 jeux + K7 + manuel + revues + livres en très bon état. Valeur : + de 4 000 F. Le tout vendu : 2 000 F. Joindre un timbre. **Olivier Vuillemin, 96, rue de Limaynac, 31500 Toulouse.**

Vds imprimante Thomson et disque dur avec carte contrôleur et câbles. Prix à débattre et vente séparée possible. **Thasim ou Mehmet Istanbullu, 20 allée des Roseaux, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.71.40.**

3615 IFA
LE TELECHARGEMENT TURBO
ROUTE NATIONALE
59680 CERFONTAINE

Vds TO7/70 en parfait état + lecteur K7 + une dizaine de logiciels originaux + livres TO7/70. Le tout : 1 000 F. **Stephan Herouard. Tél. : 47.35.62.22.**

Vds logiciels éducatifs et jeux sur K7 et cartouches pour Thomson MO5. **Jean-Yves Arnoult, 3, impasse des Jonquilles, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.81.50 après 18 heures 30.**

Vds jeux sur Thomson TO8, TO9, disks 3"1/2 à petits prix. **Emmanuel Pinet, 18, rue Vauban, 69740 Genas.**

ECHANGES

Echange Core Grafx 60 Hz contre 50 Hz + 150 F. Console gagnée sur Player One, garantie un an depuis le 19/11/90. Urgent ! **Mohand Chaalal, 83, avenue du Temps-Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 30.32.12.69.**

Echange ou vends news. **Olivier Fendeler, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

Echange news et oldies sur Amiga. Possède Powermonger, Great Courts 2. Echange utilitaires, démos, logiciels graphiques, traitement de texte et dompubs. Région parisienne Est. **Christophe Monfort, 48, rue de Beaubourg, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.54.29.**

TO8 Amiga débutant Amiga recherche correspondants sur Amiga. Possibilité d'échange contre disks Thomson. **Jean-Pierre Blancher, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Echange Amiga 500 encore sous garantie + moniteur stéréo + jeux + lecteur externe contre CPC 6128 en bon état avec nombreux jeux ou contre une Game Boy + au moins 5 jeux. Urgent ! **Ludovic Thiaux, 27, rue Victor-Hugo, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.71.25.**

PC cherche contacts rapides dans toute l'Europe (VGA/EGA minimum), possède de nombreuses news. **Doc Darkness, 99, avenue du Roi-Soldat, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Echange Populous sur Mega Drive française contre tout jeu récent sur Mega Drive française. Faire offre. **Grégory Leyre, 156, chemin des Prés, 34400 St-Christol. Tél. : 67.86.03.66.**

Echange ou vends nombreuses news sur ST. Cherche sources et aides en assembleur. **Sébastien Bouchardon, Pont-de-l'Herbasse, 26260 Clérieux. Tél. : 75.71.50.98.**

Atari ST cherche contacts sympas. Envoyez vos listes. **Myriam Plenel, 80, rue de Cardurand, 44600 St-Nazaire.**

Echange nombreuses news et utilitaires sur Amiga et PC 5"1/4. Vds TV adaptateur sur Amiga : 500 FB. **Frédéric Croes, 75, rue Christino-Lodges, 7030 Mons (Belgique). Tél. : 065.34.87.68.**

Echange console Nec + jeux + manette + Game Boy + jeux + Nintendo 8 bits avec jeux + manettes. Le tout en très bon état contre Atari 520 STFDF. **Sébastien Bouchez, 197, rue du Pisselot, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Echange news sur STE. Possède Prince of Persia, Carvup, Robocop 2, Panza Kick Boxing, Mystical, Speedball 2, Golden Axe, St-Dragon etc.). **Michaël Msishid, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : 43.31.31.07.**

Echange jeux Sega Master System. Possède World Soccer, Cyborg Hunter, Space Harrier, Spy vs Spy. **Olivier Dubois, 22, chemin des Varets, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.32.23.**

Echange ou vends imprimante Star LC10 + lecteur externe 3"1/2 + nombreux jeux Amiga 500 + joystick Cobra + divers. **Daniel Lopez, 15, square de l'Avre, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.59.81.**

Cherche contacts rapides et sérieux et durables sur Amiga. Echange tous logiciels. **Max, BP 35, 94371 Nogent-sur-Marne.**

Cherche contacts sur Amiga 500. Possède nombreuses news, utilitaires, démos. **David Noël, 83, rue Henin, 6240 Farciennes (Belgique). Tél. : 071.39.11.34.**

Echange Game Boy + 3 jeux (Tortue, Tetris, Ghostbusters 2) + adaptateur contre PC Engine (si possible 50 Hz) + un ou plusieurs jeux. **Raphaël Fix. Tél. : 88.74.92.87.**

Echange jeux Nec. Veigues ou Parnaoia contre Cadash ou Splatterhouse ou Ninja Warriors. **Jérémy Linque, 41, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 48.07.20.24.**

Echange traitement de texte sur Amiga 500, jeux, utilitaires, démos. Cherche 6. Triangle 1 et 2, Crionics, Giants 1, Tunar Show, Vision mégadémo 4, Music Wizcat. **Julien Penel, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-l'Abbé.**

Cherche correspondants pour échanger jeux et utilitaires sur ST. **Philippe Suet, SP69252, 00555 Armées.**

Echange jeux sur Sega 8 bits. Possède Poseidon Wars 3D (peut être utilisé en 2-D) contre si possible Rampage, Cyborg Hunter, Black Belt, Psycho Fox, Wonderboy, Out Run, Rocky, Slap Shot). **Xavier Clavel, quartier Grand-Vigne, 04200 Peipin. Tél. : 92.62.46.65.**

Echange jeux sur Mega Drive française. Possède Shinobi, Hang-On, Ghostbusters. Recherche Space Harrier, Alex Kidd, Battle Squadron, After Burner, Twin Hawk. **Philipe Matan, 35, rue des Fonds-Bruns, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.27.92.**

Cherche Arrox Flash, Battle Squadron, Elemental Master, Hell Fire, Thunder Force contre Thunder Force 2. **Damien Michaux, 19, place Lisfranc à Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.89.13.17.**

Echange clavier musical Gem PX 35 octaves, 48 sonorités, 48 Rythm Pads programmables syst. MIDI stéréo contre console jeux Nintendo + plusieurs autres jeux. **Laurent Camus, 11, voie Alphonse-Daudet, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 47.26.73.97.**

Cherche contacts pour échange durables et sérieux sur Atari 520 STE. **Edouard Lichou, immeuble Les Floralies, 283, avenue Pont-Trinquet, 34000 Montpellier.**

Echange Mega Drive très bon état (sous garantie) + 10 jeux (Populous, Hard Drinving, Soccer, Mickey, Zanny Golf, Altered Beast, Shinobi, Sword of Vermilion, Football Americain, Ghouls'n Ghosts) contre une NEO-GEO + un jeu ou le tout vendu : 4 200 F à débattre. **Michaël Labos, 103, avenue Ledru-Rollin, 75011 Paris. Tél. : 48.05.84.24.**

Débutant cherche correspondants sur 520 ST(E). Possède St-Dragon, Metal Masters etc. **Olivier Petit, 23, rue Honoré-Daumier, 13280 Raphèle-les-Arles.**

Echange jeux Mega Drive japonaise : Phelios, Golden Axe, Eswat, Zoom, Space Harrier 2. **Frédéric Mignot. Tél. : 97.05.25.30.**

Echange console Nintendo + tous les jeux + Zappe contre ordinateur Amiga 500 + moniteur couleur + manette + jeux. Vds et échange jeux Sega 8 bits. **Dominique Chemin, 12, rue de la Vallée-Rocfoin-Pierres, 28130 Maintenon.**

Echange logiciels sur Amiga. **Stéphane Jaccot, 54, impasse Queneau-Lamerie, 53000 Laval. Tél. : 43.02.90.69.**

Echange jeux Mega Drive. Possède Alex Kidd (en jap.) et After Burner (français), contre Moonwalker, Monaco GP, Populous, Shinobi, Shadow Dancer, Mickey Ring Angel. **Gréogory Levakis, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.**

Ex-Thomson - débutant Amiga - recherche programmes éducatifs et jeux sur Amiga. Possibilité d'échanges contre Thomson. **Jean-Pierre Blancher, 230, chemin de Bourdhillan, 30200 Bagnols-sur-Cèze.**

Echange Thunder Force 3 contre GP Monaco ou Aleste, Batman, Elemental Master. Possède autres jeux. Echange Mega Drive + 6 jeux sous garantie contre Amiga 500 + jeux + un méga (si possible) sous garantie. Vds CPC 6128 couleur + 150 jeux : 2 500 F. **Kader. Tél. : 48.53.23.61.**

Echange ou vends hot news sur Amiga. Possède nombreux utilitaires. **Gérard Pelletier, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Echange ou vends Italia 90, Necromancien et cinq autres jeux contre Prince of Persia, Silent Service 2, Mickey Mouse, Golden Axe, Ghostbusters, Night Shift et Star Wars pour 6128. **Sébastien Ulomcllini, 686, avenue Joseph-Gasquet, 83100 Toulon. Tél. : 94.36.66.63.**

Echange jeux Game Boy et Nec. Possède news. **Fernand Gonçalves, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais.**

Echange synthé Casio + adaptateur (val : 1 400 F) contre lecteur externe pour Amiga + joystick. Echange Mario + Double Dragon contre extension 512 Ko avec ou sans horloge. **Lahbib Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Echange jeux sur Nintendo. Double Dragon 2 contre Punch Out. Vds aussi lecteur 3"1/2 Cumana jamais servi. Valeur : 800 F. Vendu : 400 F. **Olivier Brenier, 10, rue Berthelot, 93220 Gagny. Tél. : 43.09.27.48 entre 17 heures 15 et 19 heures 45.**

Amiga 500 échange supernews. **Jean-Michel Aubin, cité les Raumettes, bât. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Amiga échange ou vends news, jeux et utilitaires. **Yannis Terpreault, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Atari 1040 STE et Amiga 500 cherche contacts sérieux et sympas pour échanger des jeux, utilitaires, éducatifs. **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

PC cherche contacts sur disks 5"1/4 pour échanger jeux et utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. **Grégory St-Pé, 68, rue Hector-Berlioz, 59111 Bouchain.**

Echange Micro News de mars 1991 contre un ? de cette année,- si possible avec habitant Auxerre. **Raynald Lebeau, 2, allée de Lorraine, 89000 Auxerre. Tél. : 86.51.54.89.**

Echange ou vends news sur Atari 520 STF. **Nicolas Nouzarède, Centre hospitalier, 19208 Ussel. Tél. : 55.96.40.34.**

MSX2 échange jeux, utilitaires sur Toulouse. Vds PCW Amstrad idéal pour traitement de texte, facturation courrier, avec manuel + imprimante PV : 2 000 F. **Alain Mulero, 5, impasse Jean-Giono, Villeneuve-Tolosane, 31270 Cugneaux-Toulouse. Tél. : 61.92.41.46.**

Hello Atariman's ! J'échange news, oldies, utilitaires. **Laurent Orbant, 10, rue des Côtes-d'Auty, 92700 Colombes.**

Echnage jeux pour Mega Drive française. Possède Hang-On, Shinobi. Recherche After Burner 2, Truxton, Strider, Space Harrier 2, Super Thunder Blade, Thunder Force 2, Battle Squadron, Super Monaco GP, Twin Hawk. **Philippe Matan, 35, rue des Fonds-Bruins, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.27.92.**

Vds ou change nombreuses news sur 520 STF-E. **David Bacon, 6, rue Pierre-Sémard, 02700 Teyssier. Tél. : 23.57.42.40.**

Echange ou vends supernews sur Amiga. **Alexandre Mirzayance, n°13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

STE cherche correspondants pour échanger des news et démos. Achète jeux sur Mega Drive (fr. ou jap.). Prix : entre 200 et 270 F maxi. **Stéphane Foulon, 20, rue des Géraniums, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49, heures de repas.**

Prête jeux sur Mega Drive et Nintendo. Possède Mickey, Shadow Dancer, Monsterlair, Golden Axe, Fester's Quest, Bionic, Batman,etc. Vds jeux sur STE (Dragon's Lair, Shadow Warriors etc.). Achète jeux sur Famicom et PC Engine + 2 joysticks + quintupleur + MSX. **Sophie Marsais, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.68.69.50.**

Echange ou vends hypernews sur 520 STE. Possède compilations. **Jean-Marc Zeller, 26, Grande rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Echange 36 jeux Nintendo (Super Mario 1, Gun Smoke, Pro Am, Metal Gear, Excite Bike, Baseball, Dunk Hunt etc.) + Phaser. Valeur : 4 000 F contre autres jeux Nintendo ou Lynx. Possibilité d'échange contre Mega Drive + 5 jeux. **Mathieu Gibon, 2, Grande rue, 53700 Villaines-la-Juhen. Tél. : 43.03.22.19.**

Echange logiciels PC en tous genres. **Jean-Paul Driesen, rue J.-B.-Cools, 4, 4040 Herstal (Belgique). Tél. : 041.64.65.58.**

Echange jeux sur Mega Drive française. Sword of Vermilion contre Phantazy Star 2. **Olivier Triebel, 2, rue Chantal-Rabutin, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.24.21.**

Echange console Nec PC Engine + 4 jeux (Tiger Heli, Super Volleyball, Shinobi, Ninja Spirit) contre Super Famicom + 1 ou 2 jeux. Pas sérieux s'abstenir. Valeur : 3 590 F. **Thibaut Galonnier, 6, rue Zamenhof, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.31.25.**

Echange ou vends jeux sur CPC 464. Possède plus de 700 jeux. **Samuel Robinson, 2, rue d'Estienne-d'Orves, 30000 Nîmes.**

Echanges jeux sur NEO-GEO. Possède Nam 75 et Ninja Combat. **Olivier Bertugli, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Amiga échange Operation Stealth, F29, Sim City, état neuf contre Maupiti Island, B.A.T., Falcon, 688 Attack Sub, Populous, Powermonger,etc. **Christian Briand, 33, rue Emile-Bérard, 35700 Rennes. Tél. : 99.38.24.31.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga pour échanger des jeux et démos récents. Possède beaucoup de news. **Patrick David, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.75.58 après 16 h.**

Recherche contacts Amiga 500 pour échanger jeux. Vds Nordic Power : 700 F. Recherche docs et jeux de rôle français. **Fabrice Hermand, 11, rue Gustave-Charpentier, Le Château-d'Olonne, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

Echange jeux sur Amiga. Contacts sérieux et durables. Possède quelques news. **Jeannine Decock, 38, rue des Radis, 6200 Chatelineau (Belgique).**

Echange jeux, news et oldies ainsi qu'utilitaires. **Christophe à Pontault-Combault. Tél. : 60.28.54.29 uniquement sur région Est.**

Echange, achète, vends sur Game Boy. Achète au maximum à 150 F. **Jean-Michel Ragil, bât. "A La Rouvrère", 13009 Marseille.**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga, ST et utilitaires 5"1/4 sur PC. **Patrice Fariney, 8 Ker-en-Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Echange Mega Drive japonaise + 4 jeux (Super Monaco GP, Eswat, World Cup Soccer, Rastan Saga 2) contre HBF700 Sony + nombreux jeux ou le tout vendu : 2 500 F. **Jocelyn Cornet, 8, rue Emile-Zola, 62230 Outreau. Tél. : 21.92.69.87.**

Echange ou vends softs sur Amiga 500. Possède news. **Franck Barlier, 36, rue Edouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

NJ Krowns 212 sur le suprême Amiga recherche news, utils, démos etc. Je veux tout ! Envoyez vos listes. **Frédéric Montagnon, 5, avenue Daumesnil, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.63.94.74.**

RECHERCHES

Recherche Populous + Promised Lands, F-19 Stealth Fighter, Vette, M1 Tank Platoon, Teenage Queen, Manoir de Mortevielle, Flight Simulator 3 + Scenery Disk pour Amiga, si possible avec mode d'emploi. **Gilles Durys, 135, rue Vallée-Bailly, 1420 Braine-l'Alleud (Belgique). Tél. : 19.32.2.385.06.63.**

Recherche Splatterhouse sur PC Engine. Prix à débattre : entre 300 et 400 F. **Laurent Jouanny, 134, rue Louise-Michel, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.41.66.**

Achète Atarien 1 à 5 : 50 F. Cartouches 800 XL : 50 F. Drive pour 800 XL/130XE + jeux : 500 F. **Nicole Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : 64.48.49.66.**

Cherche extension mémoire 64 Ko pour CPC 464/664 : 230 F port compris. **Ali Ait-Haddou, 16, bd des Flandres, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.76.22.89.**

Achète K7 Nintendo : 100 F pièce. Possède Ice Hockey, Tortues Ninjas, Double Dribble, Soccer, World Wrestling, Double Dragon 2, Adventures of Lolo, Batman, Tetris, Tiger Heli, Xevious, To the Earth, Life Force etc. **Mathieu Hacquin, 11, rue Courbe-Pièce, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.00.67.**

Recherche lecteur 720 Ko pour MSX ainsi que FM Pac. Achète cartouches MSX1 : 50 F. MSX2 : 80 F ou 100 F complète avec boîte et notice en parfait état. Recherche copie Last Armagedon et Out Run en mégas. **Jean-Pierre Cantin,7, allée des Myosotis, 37270 Montlouis. Tél. : 47.50.88.03.**

Recherche disk B de Ryukyu pour MSX2+. Recherche également contacts sur 2+ et Turbo R. **Philippe Dehaene, 18, allée Jules-Watteeuw, 59553 Cuincy. Tél. : 27.97.92.26.**

Achète pour Thomson TO8, lecteur K7 et lecteur disks 3"1/2. Cherche aussi originaux Scrabble et Compil Les Heros, Les Futuristes 2. **Pierre Sabourin, Ecole, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Atari 520 STF achète drive externe DF 3"1/2 en très bon état à prix raisonnable. **Claude Wuillequez, Margarita 3, Jas-de-Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.23.47 le soir.**

Achète jeux originaux pour ST. TV Sports Basketball, Italy 90, Prince of Persia. **Frédéric Negre, 1, rue des Merles, 68110 Illzach. Tél. : 89.57.26.93 après 19 heures.**

Achète jeux pour Game Boy : entre 100 et 200 F. Recherche en particulier Ken, Tennis etc. Achète aussi Sega Mega Drive avec 2 cartouches. Vds Pro Wrestling et Shanghai pour Sega Master System. **Jérôme Durand, Les Ceps n°6, chemin des Mines, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.46.48.**

Cherche personne pouvant m'aider dans Arsène Lupin sur Amstrad 6128 (ligne 2670) car l'ordi m'annonce sur l'écran "syntax error". **Romain Rénier, 80 E, rue des Cras, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.27.16.**

Cherche lecteur disks pour Commodore 64 et jeux (K7) à un bon prix. **Stéphane Augier, Memoux, 70160 Faverney. Tél. : 84.91.14.21.**

Cherche Filecard ou Hardcard 40 Mo pou : 400 F. Bon état de marche. **Alain Largeron, 5, bd Georges-Brassens, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.08.06.**

Recherche pour Spectrum+, interface disciple avec ou sans drive 5"1/4. **Robert Klein, 1, rue Galilée, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.32.02.**

Recherche jeux pour MSX1, surtout jeux d'aventure (Mandragore, Heritage etc.) mais aussi sports, combat etc. **Philippe Carrot, 26, allée des Trois-Chênes, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.93.47.95 le mercredi uniquement.**

Achète imprimante Philips NMS 1421 d'occasion ou échange contre machine à écrire électronique Brother EP44 (+ RS232C). Recherche traceur Casio FP-100. **Bernard Baron, 17, rue du Docteur-Schweitzer, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.25.66.**

Achète Amiga 500 + câble Péritel : 1 200 F. Vds MSX1 + Nemesis : 850 F. Vds jeux MSX, Darwin 4078 (MSX2), Aramo, Final Zone : 90 F pièce. Calcul : 50 F. Soul of Robot + Snake It : 50 F. Vds jeu pour ST, Tortues Ninjas : 140 F. **Cyril Gottardini, 4, rue du Docteur-Schweitzer, 91430 Igny. Tél. : 69.41.28.63.**

Achète originaux de Fétiche Maya et Leisure Suit Larry 3, en très bon état. Essonne exclusivement ou alentours. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Benouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.10.39.**

Recherche imprimante graphique 80 colonnes Thomson en bon état. **Fabrice Hénard, 30, rue Gambetta, 59510 Hem. Tél. : 20.82.22.70 après 18 heures 30.**

Cherche Splatterhouse sur Nec Core Grafx. Prix à débattre. **Benjamin Arment, 8, rue Savary, 95000 Neuville-sur-Oise. Tél. : 34.24.04.47.**

Recherche Atari 520 STF + moniteur couleur + souris et joystick : 2 800 F. Le tout en très bon état. **Fabrice Catan, 36, avenue des Lys, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.32.16.91.**

Achète Atari Magazine n° 1 à 18 : 11 F. Cherche livres "Bien débuter ST/STE" et "Musique, Midi et Sequencers". Cherche contacts ST/STE sur région 29. **Jean-Yves Calonnec, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Relecy-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.**

Achète K7 Nintendo USA ou autres ne fonctionnant pas sur console française. **Claude Tonella, 12, bd des Granges, Entrée 8, 92330 Sceaux.**

Recherche jeux et utilitaires, démos etc., pour MSX2 ainsi que disks, listings. Cherche contacts sur toute la France. **Anthony Simon, 36, rue du Clos-Sévigné, 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.**

Achète jeux sur Atari, news essentiellement. **Thierry Dormoy, 19, avenue des Frères-Tardy, 38500 Voiron.**

Recherche contacts sur Amiga pour échanges de logiciels (news exigées). **Eric Rollin, 3, rue de l'Arcade, 91540 Mennecy.**

Cherche jeux sur Mega Drive à bas prix (Strider, Thunder Force 3, jeux japonais). Cherche aussi Robocop et Gremlins 2 sur Game Boy. Possède Shadow Dancer, Mickey Mouse. **Cyril Besnard, 10-12, rue des Cholets au Mesnil-Aubry. Tél. : 34.71.83.11.**

Cherche jeux et joysticks (bon état) sur Amiga. Prix : entre 50 et 120 F. Vds revues (Mobchop, Moto Journal etc.) entre 10 et 20 F. **Paul Carneiro, 2, chemin des Hauts-Villevents, 91140 Essonne. Tél. : 69.81.83.52.**

Cherche écran couleur Amstrad EGA HD pour PC (moins de 1 000 F si possible). **Hervé Roque, 15, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : 45.35.64.20.**

Achète adaptateur (H), prise Din 5 broches pour relier micro-ordinateur Oric Atmos à une TV noir et blanc. Cherche cordon prise Din 7 broches, 3 jacks de 3,5 mm. **Steve Pluquellec, 85660 St-Philippe-de-Bouaine. Tél. : 51.41.98.00.**

Achète pour Nec PC Engine, Wataru, Splatterhouse, Formation Soccer, Marchen Maze, Champion Wrestler etc. Cherche contacts sur Amiga. **Siegfried Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Recherche sauvegarde après test Mastermind dans Geisha. **James. Tél. : 45.85.05.06.**

Cherche jeux pour console Nintendo entre 100 et 200 F. Vds 6128 + environ 60 jeux + 3 joysticks : 2 500 F. **Laurent Martinez, villa n° 4, lot La Donicarde, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.48.37.**

Recherche console Sega + 1 jeu ou plus. Prix modéré. **Benoît Puygranier, 4, place des Santolines, 21200 Beaune. Tél. : 80.22.59.78 après 20 heures.**

Achète docs pour CBM 64 (Secret of the Silver Blades et USS John Young). Achète également tablette graphique CBM 64. Recherche Decision in the Desert. **Marcel Dutron, 54, rue Pen-ar-Stang, 29000 Quimper.**

Achète pour Thomson TO8 original Micro Scrabble + lecteurs K7 et disks + revues Teo. **Pierre Sabourin, Ecole, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Recherche coders ST, en vue de programmer des démos, groupe légal. Vds Hand Scanner : 1 300 F. Game Boy + 2 jeux : 500 F. Egaliseur ADC : 1 800 F. **Frédéric Auer, 9, rue du Mas-René, 34070 Montpellier. Tél. : 67.45.53.38.**

Recherche Thomson TO8D ou TO9+ avec moniteur couleur : 1 500 F maxi. **Jean-Louis Gay, allée des Acacias, 48120 Stalban. Tél. : 66.31.57.16.**

Achète console Nintendo américaine + jeux : 1 200 F. Faire offre. **Stéphane Malville, 10, rue de Saune, "Colorado", appt 62, 34250 Palavas-les-Flots. Tél. : 67.68.14.02 après 20 heures.**

Achète à bas prix Prolog + manuel + manuel d'Assembleur + studio et son manuel pour TO8. Achète aussi Speedy Wonder. Le tout sur disks 3"1/2. Cherche Basic DOS. **Jérémie Peallat, 11, rue Fernand-Duthier, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.68.34.**

TO8 cherche renseignement pour faire tourner logiciel Paragraphe avec imprimante Epson. **Pascal Gottafray, 5, rue François-Mauriac, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.42.58.40.**

Achète L3D + Space Harrier 3D. Vds Rampage : 130 F. **Michel Issart, 13, impasse de la Pinède, 34680 St-Georges-d'Orgues. Tél. : 67.40.46.43 après 17 heures 30.**

Achète jeux pour Mega Drive. Cherche New Zealand Story, DJ Boy. Echange ou vends Game Boy + 6 jeux + Light Boy : 1 000 F ou échange contre Core Grafx + un jeu (50 Hz). Faire offre. **Pascal Naud, résidence La Sorbonne, avenue des Ecureuils, appt n°12, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.**

Le Power of Play club achète jeux Mega Drive, Nec : 200 à 250 F. Game Boy, Lynx : 100 à 150 F. **Jean-Philippe Dupuich, 9, rue Felix-de-Pardieu, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Recherche jeux originaux (Les Portes du Temps, Police Quest 2). Région Essonne et alentours uniquement. **Bruno Jouniaux, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : 64.56.10.39.**

MSXien recherche cartouches SCC + correspondance (réponse assurée). Vds TO8D + moniteur couleur + jeux : 2 500 F. **Stéphane Marion, 6, allée des Aubépines, 59390 Toufflers.**

Graphiste sur A500 recherche à entre dans un équipe ou encore créer la sienne pour faire jeux d'aventure. Faire offre. **Stéphane Lobbedey, 14, impasse des Chevaliers, 69720 St-Bonnet-de-Mure.**

Achète Amiga 500 + souris + câble + transfo avec disks si possible sans moniteur. Le tout en bon état. Prix : environ : 1 500 F. **Patrick Wilhelm, quartier Chevert, 57312 Thionville. Tél. : 82.34.48.31.**

Recherche Amiga 2000 + moniteur couleur + souris + jeux : entre 2 600 et 3 000 F. **Pascal Parra, 13, avenue de Gascogne, 31820 Pibrac. Tél. : 61.07.65.73.**

Urgent ! Recherche pour Amiga, Animagik Deluxe Video 5 + Sim City + Populous + Powermonger + Simearth + Lord of the Rising Sun + Zak Mc Cracken) si possible avant le 1/4/91. Echange jeux sur PC Compatible EGA. **Christophe Timmermans, place du Sablon, 7, 5800 Gembloux (Belgique).**

Achète cartouches Logi pour TO7. **Jean Lazarus, 31, rue Marcel-Darlier, 57120 Vitry-sur-Orne. Tél. : 87.67.68.75.**

Recherche graphiste(s) pour création de jeux (arcade et/ou aventure) et démos. Renseignements sur simple demande. **Jean-Michel Maurer, 30, rue de Suzange, 57290 Serémange.**

Achète cartouches Nintendo 8 bits. Recherche TMNT, SMB2, Double Dragon 2). Prix : entre 100 et 200 F. **Laurent Fabréga, domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.33.**

Cherche Game Boy avec jeux + câbles 2 joueurs. Faire offre. Vds jeux Sega 8 bits (Phantazy Star, Y's, Chase H.Q.). **Emmanuel Pralat, 19, résidence Mermoz, 59770 Marly. Tél. : 27.29.17.99.**

Recherche pour TO8D, souris, lecteur K7 et disks. Faire offre. **Jean-Paul Meyer, 1, place du Maréchal-Foch, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.79.82.87.**

Achète Amiga 500 ou 1000 sans moniteur ni jeux ni disks vierges, sans rien quoi ! **Roch Guraud, 3, bd Edouard-Rey, 38000 Grenoble.**

Cherche souris MSX, échange logiciels MSX2 720 Ko. **Marc Seassau, Groupe scolaire La Bricarde, 159, bd Henri-Barnier, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.31.36.**

Achète comptant Atari 1040 STF avec écran SM124 ou couleur à prix raisonnable ainsi qu'imprimante. **Jean-Pierre Pouilhe, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.05.89.**

Achète pour MSX2 jeux (Metal Gear 2, Aleste 2, Dragon Slayer 4, Famicle Parodic). Recherche également en France ou en Europe, distributeur de logiciels pour MSX2. **Pascal Wallian, 30, rue des Alouettes, 57800 Cocheren. Tél. : 87.81.60.08.**

Recherche cartouches en panne ou cassées ne fonctionnant plus afin de récupérer une pièce en panne sur une de mes cartouches. Merci d'avance. **Laurent Lieben, lot Le Marcat, n° 34, 13550 Noves.**

Achète jeux Mega Drive français ou japonais. Recherche Strider, Phantazy Star 2, Sword of Vermilion, Batman, Gynoug, Battle Fourmen (Shiten Myooh en jap.), Heavy Unit, Tiger Heli. Prix : entre 150 et 230 F. **Alain Bedu, 50, rue du Bois, 62196 Hexdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Achète Amiga 2000 sans moniteur. Prix : entre 3 500 F et 6 500 F selon état, configuration et âge. **Laurent Rousseau, 2, allée de la Forêt, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.04.62.**

Recherche et achète K7 de jeux MSX sans extension de mémoire pour ordinateur Yamaha YIS503F. **Isabelle Desmoucelles, 50, rue Masséna, 87100 Tours. Tél. : 55.37.66.13.**

Cherche contacts sur 520 STE. Région Nord de préférence. Possède news. **Olivier Cadart, 20, bd Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Achète Sega ou Nintendo avec ou sans jeux et cherche cartouches Nec et Mega Drive. **Roland Guenier, 67, bd du Maréchal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

CLUBS

Nouveau et gratuit, le catalogue ACA avec ses logiciels dompubs Amiga et à tous les lecteurs de Micro News un superbe offre Amigapack ! **ACA, BP 23, 59212 Wignehies.**

Nouveau en Belgique, club Amiga enfin dans votre région. Tout ce que vous voulez savoir sur l'Amiga ! **Thomas Danthine, 3, allée de Bernard-Cagne, St-Roch, 4190 Ferrières (Belgique). Tél. : 083.63.32.14.**

Dom'Pubs diffusion vous propose des centaines de logiciels du domaine public à des prix très sympas. **Dom'Pubs Diffusion, résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.06.04.46.**

Méga MSX News un journal sur disks pour MSX2/2+. Recherche tous contacts sur Amiga 2000. Vds MSX1 VG8020 + moniteur noir et blanc + jeux et docs : 1 500 F ou échange contre imprimante couleur. **Sébastien Rousseeuw, 7, place de Général-De-Gaulle, 59470 Wonmhout.**

Fous du MSX connaissez-vous Forum MSX Magazine ? Le seul magazine français 100% MSX, MSX2, MSX2+, + MSX Turbo-R (50 pages par revue et avec les news du monde entier !). **Forum MSX Magazine, 102, avenue de Monte-Carlo, boîte 10, 1190 Bruxelles (Belgique).**

Vous possédez une PC Engine ? Vous cherchez un club sérieux ? Adhérez au club Nec pour 200 F. Un jeu gratuit à tout les abonnés (dans la limite des stocks disponibles). **David Hecq, 517, rue la Fontaine, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Club proposant un contact entre les différents possesseurs de matériel Thomson. **Contacthoms, 13, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : 43.83.44.42.**

Le club Fireforce Amiga vient d'arriver. Demandez le catalogue gratuit des logiciels du domaine public (slide, démos, musiques, data), au prix exceptionnel de 10 F le disk, frais de port compris. **Alain Vincent, 261, rue du Pavillon-Villeminot, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.61.09.**

Pour Amiga cherche club en Belgique si possible en Wallonie (trop cher s'abstenir !). **Christophe Timmermans, 7, place du Sablon, 5800 Gembloux (Belgique).**

Club MSX sur disks recherche contacts pour échange de jeux sur disks. Joindre liste et un timbre. **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubépines, 86190 Ayron. Tél. : 49.60.14.82 après 20 h.**

Les 5 disks MSX du FCM sont vendus au prix exceptionnel de 140 F ou 40 F pièce. Au sommaire de ces FCM 1 à 5, vous trouverez des solutions de jeux en quantité, des jeux + beaucoup d'autres surprises. **Franck Tétu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies.**

Le best club sur Amiga est toujours là : Dragon'Strikes ! Tous les jeux que vous désirez sont au club à un superprix. **Sébastien Philippe, Le Petit-Lac, 24, allée du Gers, 13480 Calas. Tél. : 42.69.02.52.**

Cherche MSXiens ou club MSX donnant des cours de Basic gratuitement. **Julien Mounier, 14, avenue du Tennis, 34200 Sète. Tél. : 67.53.19.31.**

Les meilleurs logiciels du domaine public sont dans notre catalogue gratuit sur ST, PC et Amiga. **IFA, 549, route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Amigafan, le club cumuls vous propose une avalanche de news chaque semaine à un prix dément. Format 5"1/4 et 3"1/2. Envoyez disks vierges pour mon catalogue. **Cumuls, 71, rue Eugène-Vandehoff, 4030 Liège-Grivégnée (Belgique). Tél. : 19.32.41.42.14.22.**

Fun Club, premier club de consoles, gère ; échange gratuit entre membres. Renseignements contre 2 timbres. **Roger Polguère, 13, avenue des Acacias, 77290 Mitry.**

Power of Play club (Mega Drive, Nec PC Engine, Game Boy, Game Gear, Lynx). Vente, achat occasion consoles et jeux. Adhésion : 60 F. **Jean-Philippe Dupuich, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

CONTACTS

Cherche correspondants sur Amiga pour échanger de nombreux jeux (dont news). Vds aussi un bon nombre de news. **David Maugrion, 96, allée des Eglantines, Brassioux, 36130 Déols. Tél. : 54.35.11.05.**

Débutant cherche contacts Atari ST. Possède 53 titres. Vds Les Voyageurs du Temps : 100 F avec boîte et docs. **Thomas Julienne, 28, rue Lecampion, 50400 Granville. Tél. : 33.50.79.67.**

Cherche Oktalyser (8 voies) sur Amiga + musiques. Cherche aussi club Amiga sur Reims. Vds orgue électronique stéréo : 600 F. Lynx + 4 cartouches. Valeur : 2 400 F. Le tout vendu : 1 600 F. **Freddy Bougy, 26, avenue du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tél. : 26.82.27.21.**

Cherche contacts sérieux sur ST. Possède et cherche news, oldies, démos et utilitaires. **Laurent Glébeau, 26, rue de la Poste, 44840 Les Sorinières. Tél. : 40.05.73.60.**

Cherche contacts sur Amiga 500 (sympas et durables si possible dans région Vendée. **Jean-Baptiste Bocquet, 16, rue Julien-David, 85400 Luçon. Tél. : 51.27.95.47.** Connaisez-vous l'annuaire du MSX ? Inscrivez-vous c'est gratuit ! **Didier Serizay, 2, rue de Tchécoslovaquie, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.20.92.**

Cherche contacts pour échange de softs sur 520 ST. Possède nombreuses news. Envoyez liste. **Pascal Demeusy, Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny, cidex 26. Tél. : 84.29.03.16.**

Possède PC 5"1/4. Recherche jeux + bon copieur + utilitaires. **Sébastien Héroult, 20, rue du Thibet, 14000 Caen. Tél. : 31.44.26.59 après 19 heures.**

Cherche contacts sérieux sur PC. Possède 20 hits (Indy 3, M1, Loom, Sim City etc.) + utilitaires (Words, Autocad etc.). Novices bienvenus. Echange aussi logiciels sur Apple 2. **Philippe Redien, 9, rue du Cluzel, 37000 Tours. Tél. : 47.05.34.18 de 12 heures 30 à 14 heures ou après 18 heures.**

Recherche news et oldies pour Amiga. Recherche aussi acheteurs de disks 3"1/2 à prix superbas ! **Cédric Chabot, SP 69182, 00617 Armées.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange et achat de logiciels. **Emmanuel Billon, Le Bourg, 71550 Anost.**

Possède + de 300 titres (disk) pour MSX1 et 2 (720 Ko). Recherche personnes sérieuses pour échanges. **Arnaud Alvarez, route de Salomé, 13890 Mouries. Tél. : 90.47.55.45.**

Cherche jeux sur Mega Drive française à 200 F maxi. Echange jeux STE dont news. **Léo Lorente, 8, rue de la Banque, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41 après 17 heures.**

Nouveau club Atari-PC cherche contacts pour échanger news, démos, utils. **Atari's Club, BP 15, 51450 Betheny.**

Recherche contacts sur PC pour échanges jeux et utilitaires 3"1/2 et 5"1/4. Etudie toute proposition. **Pascal Denis, 50, rue Claude-Thion, 37000 Tours.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga 500. Possède news. **Franck Barlier, 36, rue Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

Cherche correspondants sérieux pouvant m'aider pour tout ce qui concerne traitement de textes, dessins PAO sur Amiga avec 2 mégas. **Charles Bregeon, villa "Les Moineaux", rue St-Quentin, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.07.28 le soir.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanger nombreuses news. Possède ADS, Lemmings, Strider 2, Narc et bien d'autres encore. **Benoît Vratarils, 92, rue Hénin, 6240 Farciennes (Belgique). Tél. : 071.39.55.57.**

Cherche contacts STF/E sur 17ème pour échanges de softs. Vds aussi originaux de 50 F à 100 F (Silkworm, Populous, Indy 3). **Ramuntcho Goyentche, 100, bd Berthier, 75017 Paris. Tél. : 43.80.50.71.**

STE cherche correspondants pour échanger logiciels (news, utilitaires, démos). Possède et cherche news, démos, etc. **Franck Lubat, 127, rue Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.47.35.**

Cherche contacts sur MSX2/2+ et 1040 ST pour échanger jeux, utilitaires, démos. Possède Metal Gear 2, Wak 2 sur MSX2. Toyota GT4, Operation Stealth, Speed Ball, Lotus etc. (ST). **Olivier Hustin, 6, avenue Elisabeth, 6001 Marcinelle (Belgique). Tél. : 071.36.62.83.**

Cherche contacts Atari ST 1040 pour échanger utilitaires et jeux. Recherche en particulier Convector Retouche, Mystical, Great Courts 2 ainsi que des docs. **Patrice Simon, 98, rue Francis-de-Pressencé, 59430 St-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.93.99.**

Cherche contacts pour échanger des jeux PC 3"1/2. Possède LHX, Abrams, Block Out, OutRun, Low Blow, Wings of Fury, Double Dragon, Cycles, Rick Dangerous, FS-4, F-15, Test Drive, GPC, Airborne Ranger, Soccer, Indy 500, Pirates,etc. **Michaël Gilbert, 118, rue Guyot, 62150 Houdain. Tél. : 21.65.84.18.**

Cherche correspondants du monde entier pour échanger jeux, utilitaires, démos sur disks. Recherche surtout logiciel de musique. **Luc Depus, rue des Bruyères n° 23, 6150 Anderlues (Belgique). Tél. : 071.52.76.29.**

Amigafan de la Réunion cherche contacts fiables et durables. Réponse assurée. **Richard Pang, 46, rue François-Isantier, 97410 St-Pierre (Réunion). Tél. : 19.262.25.35.10.**

Recherche contacts sur ST. Possède nombreuses news (GP 500 2, Elvira etc.). **David Lavaysse, 2, rue de la Chapelle, 34600 Bédarieux. Tél. : 67.95.32.88.**

Cherche contacts sur ST. Possède de très nombreuses news. **Joël Gauthier, 168, rue des Pluniers, 45160 Olivet. Tél. : 38.66.67.85.**

Club universel cherche contacts pour vente, achat, échange news ou autres, plus de 600 jeux utils et démos. **Romuald Hamon, La Bare-Trebry, 22510 Moncontour. Tél. : 96.42.60.90.**

Macintosh cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires du domaine public. **Bruno Vouhé, 6, impasse des Lilas, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.26.04 à partir de 19 heures.**

Cherche contacts sérieux sur MSX2 pour échange de jeux sur disks. Possède un Philips NMS 8245 et un Sony HBF700F. Envoyez liste. **Michel Chaves, 1, passage Golliardi, 74000 Annecy.**

520 STF cherche contacts possédant news. Revendeurs s'abstenir. **Sébastien Durand, Lots Beau-Soleil, Ganzeville, 76400 Fécamp.**

Cherche personne qui arrive à faire tourner la fiche 314 (A68 K-Sozobon C). **Laurent Plichta, 10, rue Jean-de-la-Fontaine, 02270 Assis-sur-Serre.**

Cherche contacts sérieux sur MSX2. Possède SD Snatcher, Dragon Slayer 6, Nam, Rune Worth, démos etc. **Jacques Aymar, 5, rue des Amandiers, 34160 Castries. Tél. : 67.70.29.67.**

6128 + cherche contacts sérieux pour échange de démos. **Michaël Bailleux, 1, résidence Pommeraie, 59530 Le Quesnoy. Tél. : 27.49.12.51.**

Cherche contacts en Moselle sur Nec. Possède F1 Circus, Triple Battle, Die Hard etc. Cherche New Zealand Story, Formation Soccer, City Hunter, Dondokodon, Basket, etc. **Frédéric Fonte, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Cherche contacts sympas, sérieux et durables pour échanger utilitaires et jeux. Possède news et quelques oldies (Prince of Persia, Loom, Arkanoid 1 et 2, Tetris, Grand Prix, Indianapolis 500 etc.). **Yannick Yrle, lieu-dit "Les Espos", 31590 Verfeuil.**

Recherche manuel d'utilisation de Colorado + Operation Stealth. Echange aussi jeux + utilitaires sur 520 STF. **Jean-François Allgert, 113, bd Vauban, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.64.40.63.**

Tu es graphiste sur ST ou Amiga en Bretagne ? Tu veux participer à la création de démos sur ST ? Contacte-moi! **Louis-Xavier Le Guen, Le Mesnil, 35520 Mélesse.**

Cherche contacts sérieux et sympas sur Atari 520 STF. Possède de nombreux jeux (Lotus Challenge, Panza etc.). **Vincent Baumann, 10, avenue Ambroise-Croizat, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.36.92.**

Amiga 500 cherche contacts durables pour échanger news et oldies. **Nicolas Juralina, bât. 42, cité Aurore, 20600 Bastia.**

DIVERS

Exceptionnellement notre chef de rubrique Sylvain Allain vend : Super Famicom + jeux (Final Fight, Populous, Gradius 3, Actraiser, Pilot Wings, Hole in One, Super Mario World, F-Zero, Bombuzal, SD-Great Battle). **Sylvain Allain. Tél. : 42.00.33.05 poste 551.**

Vds NEO-GEO, SNK Controller, Memory Card, état neuf (sous garantie) : 2 100 F. **Nelson Marreiros, 9, ch de la Fléchère, 1255 Veyrier (Suisse). Tél. : 022.784.18.89.**

Donnez du plaisir à vos disks ! Achetez leur un disque dur Atari de 20 méga-octets, formatage rapide, formations et utilitaires possibles. Donne aussi des cours sur région Paris : 2 000 F. **Laurent Decomble, 18 D, allée St-Exupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 40.59.52.16 heures de bureau.**

Vds NEO-GEO avec 2ème manette + mémoire card sous garantie : 2 900 F. Vds aussi Sega Master System + 2ème manette + prise Péritel + un jeu : 350 F. **Olivier Boursier, 1, contour de la Gare, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds collection Micro News complète du n° 7 à 44. Le tout : 480 F port compris. Vds aussi jeux de hasard, action et réflexion sur MSX : 70 F. **Pierre Tissier, Port-Drouet, 33126 Fronsac.**

Electroniciens en tout genre, je réalise vos mylars et vos circuits imprimés à partir de dessins de revues, travaux rapides et soignés (étamés, percés). Tarifs intéressants. **Laurent Vannier, 93, rue du Général-De-Gaulle, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.59.56.**

Vds synthé Casio MT260 MIDI stéréo avec progs et MIDImix : 1 500 F. Recherche correspondant sérieux Atari pour échanges MIDImix et autres. **Pierre Pavan, 2 rue Dulac, 25600 Saône. Tél. : 81.55.80.77.**

Vds synthétiseur Yamaha PSS 480 (Technologie FM, 5 voix programmables, 100 instruments, 100 rythmes (rap, metal etc.), auto-accompagnement, 49 notes, percussions, MIDI incorporé, 5 effets spéciaux : 2 700 F avec adaptateur. **Pascal Tang. Tél. : 48.03.38.66 après 17 heures.**

Vds synthétiseur vocal Technimusic : 200 F. **Philippe Fossorier, Liaudy, 74540 Héry/Alby. Tél.: 50.68.25.38 après 18 heures.**

Vds disques, jeux, livres, etc. Liste contre enveloppes timbrées et adresse. **J. Léon, Le Hameau-d'Etienne, 30600 Vauvert.**

Oric A7 a résolu problèmes lecteur K7, propose modifications et cherche jeux, contacts, disk lecteur à bas prix. Cherche jeux pour Alice et contacts. **Emmanuel Lenglet, 2, rue Ath, 59000 Lille.**

Vds anciens numéros de Micro News, Tilt, Joystick, Gen 4, Hebdogiciel, Commodore Revue : 30 F les 3, 90 F les 10, 170 F les 20. Recherche possesseurs d'Amiga en Gironde. **Jean-Christophe Meyrou, BP 86, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.09.37.**

Vds platine laser Technics Mash, état neuf sousg arantie + cordons + casque Sony Digital + 5 CD au choix (cause achat Super Famicom). Possibilité de vente séparée. **Eric. Tél. : 45.26.71.62.**

Vds NEO-GEO (normes anglaises) + mémoire Card Gold : 2 800 F. Mega jap. + puce anglaise + 2 jeux : 1 500 F. Moniteur NTSC 55 cm : 2 000 F. Valeur : 3 990 F. Cherche CD-ROM Nec + Valis + Wonderboy + Red Alert + Street Fighter. **Joseph Harrosch. Tél. : 93.97.44.93.**

Vds synthé Yamaha DSR1000 (100 sons + 32 rythmes prog + MIDI + 61 touches) avec logiciel séquenceur Amiga ou ST et transfo. **Nelson Rafel, 28, rue Georges-Marcel-Burgun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 44.45.30.79.**

Vds revues japonaises sur consoles. Parfait état. 156 pages : 60 F port compris. **Cédric Petit, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds synthé Yamaha DX21 + Roland SM101, très bon état général : 8 000 F. Valeur : 11 000 F. **Philippe Pinte, 25, rue du Mouthier, 60530 Neuilly-en-Thelle. Tél. : 44.26.75.56.**

Vds NEO-GEO neuve, 2 mois + Magician Lord + Super Spy + transfo neuf 220 v-110 v + une manette neuve. Etat impeccable : 5 500 F. **Jean-Michel Arnoult, 113, rue Victor-Hugo, 92700 Colombes. Tél. : 47.69.00.62 après 18 h.**

Vds Apple 2C + joystick + nombreux jeux + utilitaires dessin + traitement de texte + livres de programmation + boîtes de rangement disks (souris comprise) : 900 F. **Frédéric Pélanjon, 14, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 48.78.02.67 uniquement le samedi de 15 heures à 18 heures.**

Je vends cause départ, 4 logiciels originaux, neufs et complets pour Apple Macintosh, à la moitié de leur prix public : Adobe Illustrator (2 950 F), Quark XPress (3 750 F), Aldus PageMaker (4 050 F), Aldus Free Hand (2 975 F). **Philippe Haustête, 119, rue Cambronne, 75015 Paris. Tél. : 47.83.58.89.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 avril 1991)

Les petites annonces de Micro News sont gratuites et hyper-rapides ! Si vous renvoyez le bon ci-joint avant le 15 du mois en cours, votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

AMSTRAD ET MICRO NEWS

L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

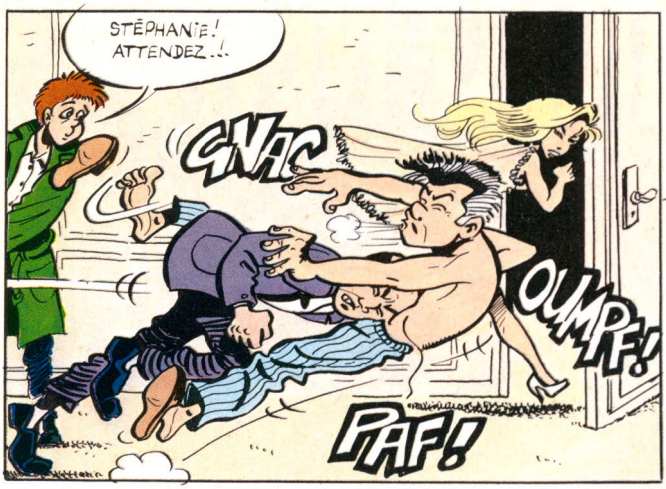
GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

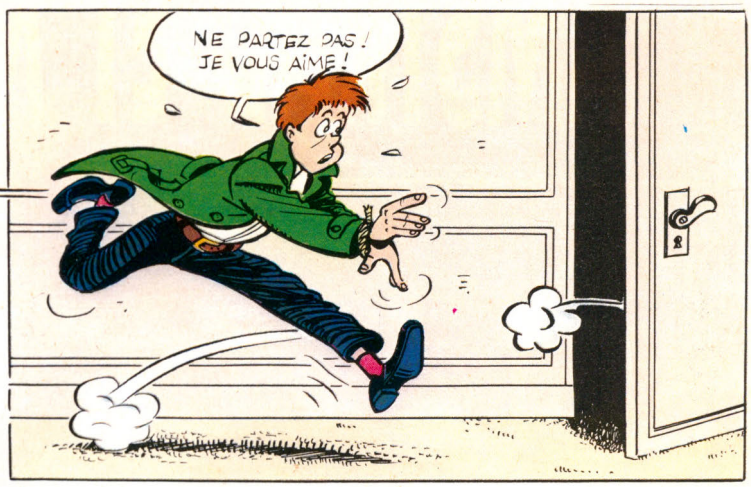
☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à Micro News, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

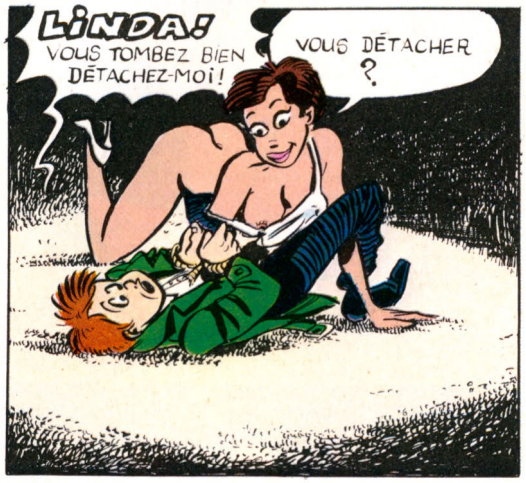
Nom :.....**Prénom :**.....
Adresse :.....
Ville :.....**Code postal :**.....
Type de machine possédée :.....**Age :**.....

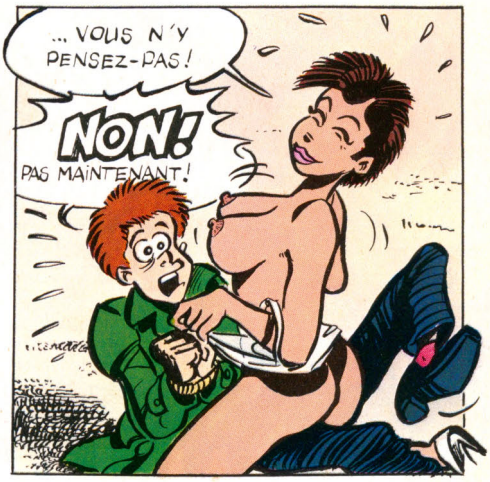
ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

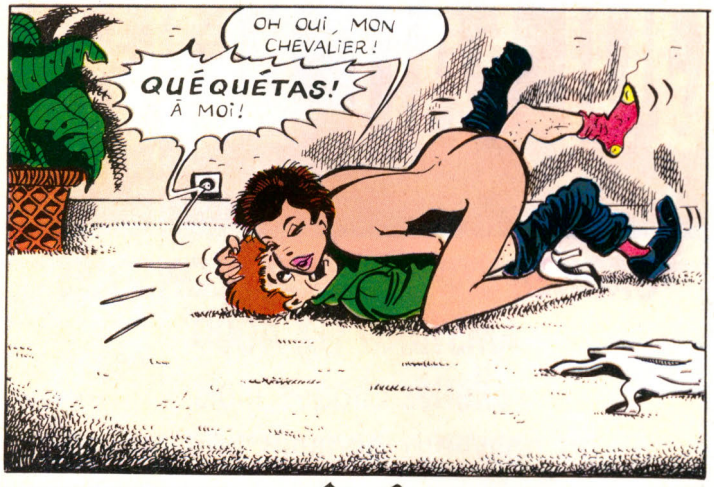

STÉPHANIE! ATTENDEZ..!
GNAC
OUMPF!
PAF!


NE PARTEZ PAS! JE VOUS AIME!

POUET
OUCH!
!

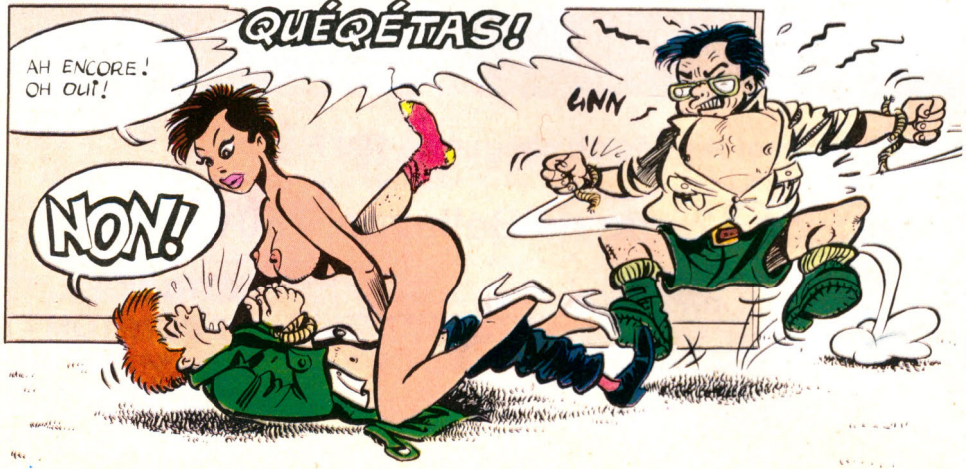

LINDA! VOUS TOMBEZ BIEN DÉTACHEZ-MOI!
VOUS DÉTACHER ?


... VOUS N'Y PENSEZ-PAS!
NON! PAS MAINTENANT!


OH OUI, MON CHEVALIER!
QUÉQUÉTAS! À MOI!

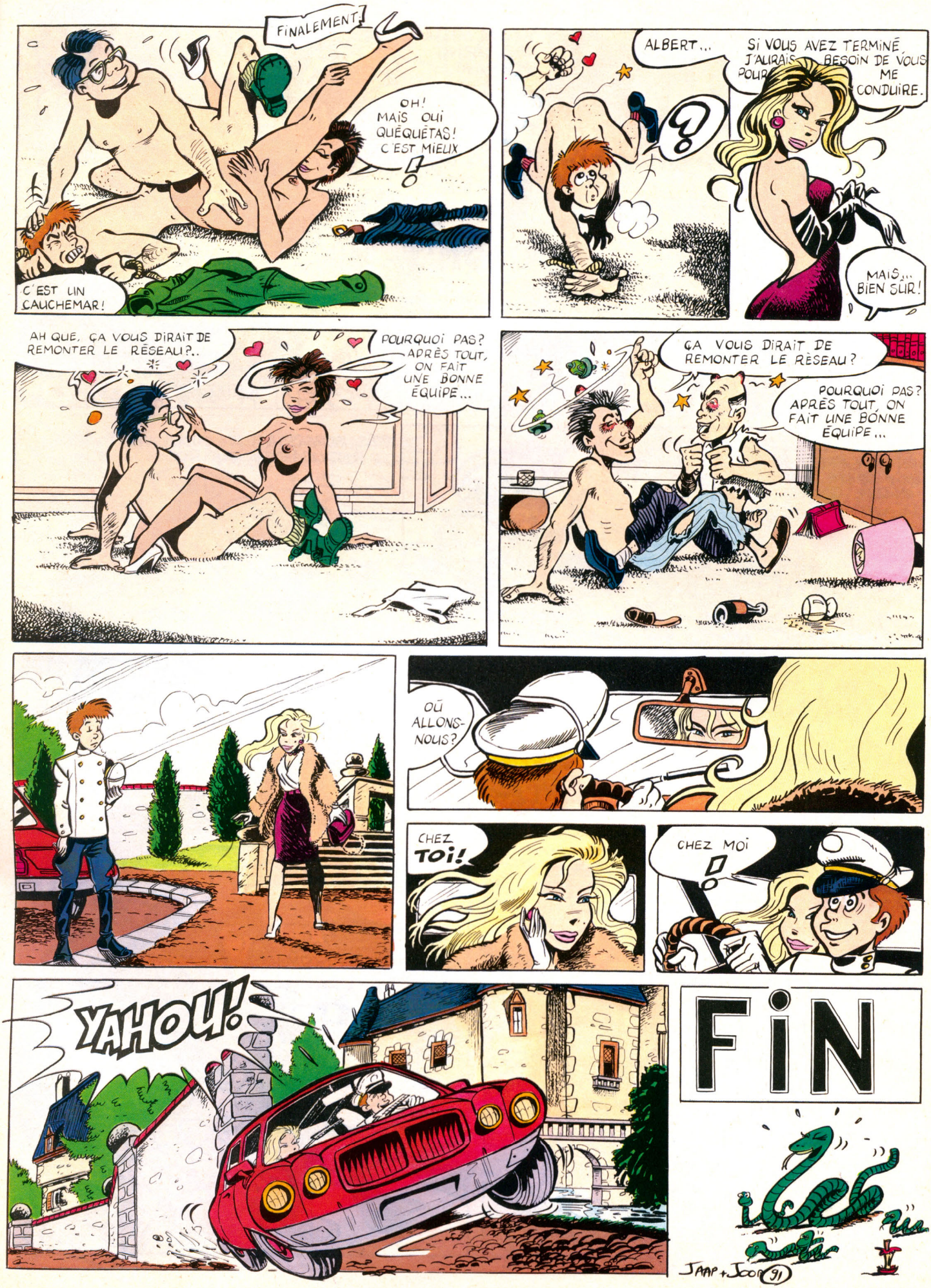
C'EST POUR QUOI?
OUI, ENCORE! PLUS LOIN! PLUS FORT!
CIOP
PAF

AH QUE! AH QUE!


QUÉQÉTAS!
AH ENCORE! OH OUI!
NON!
GNN

HAN HAN QU C'EST BON!..
NON! PAS LÀ!..

PAR JAAP ET JOOP

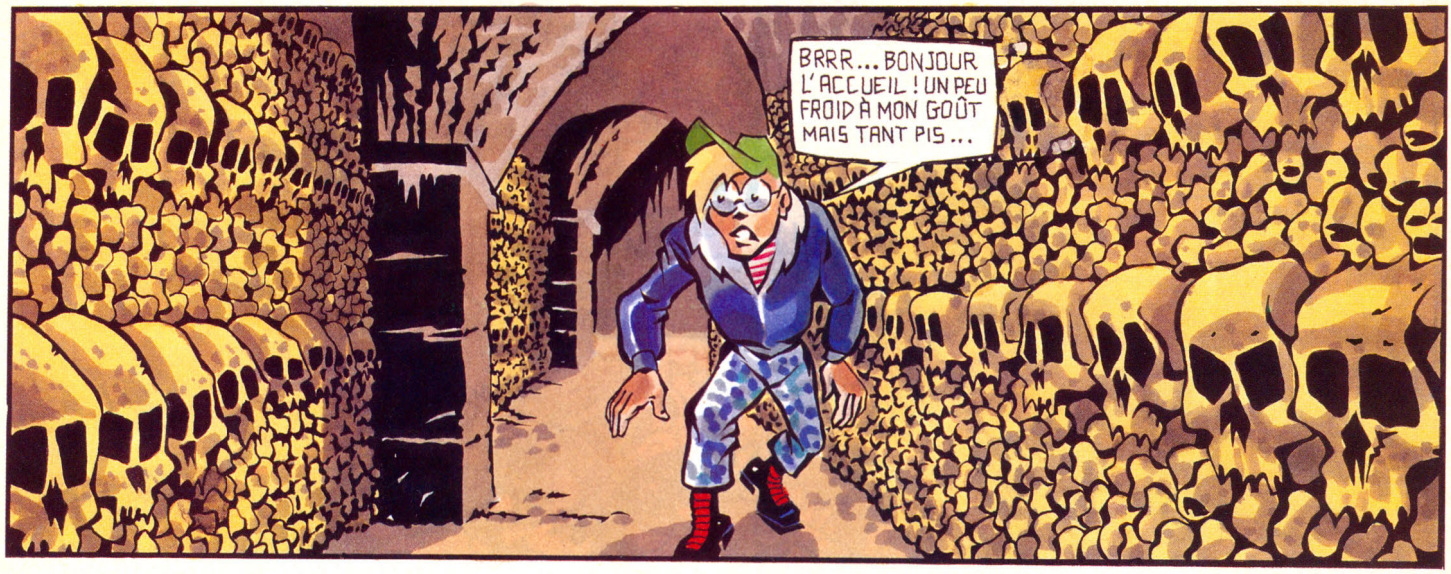


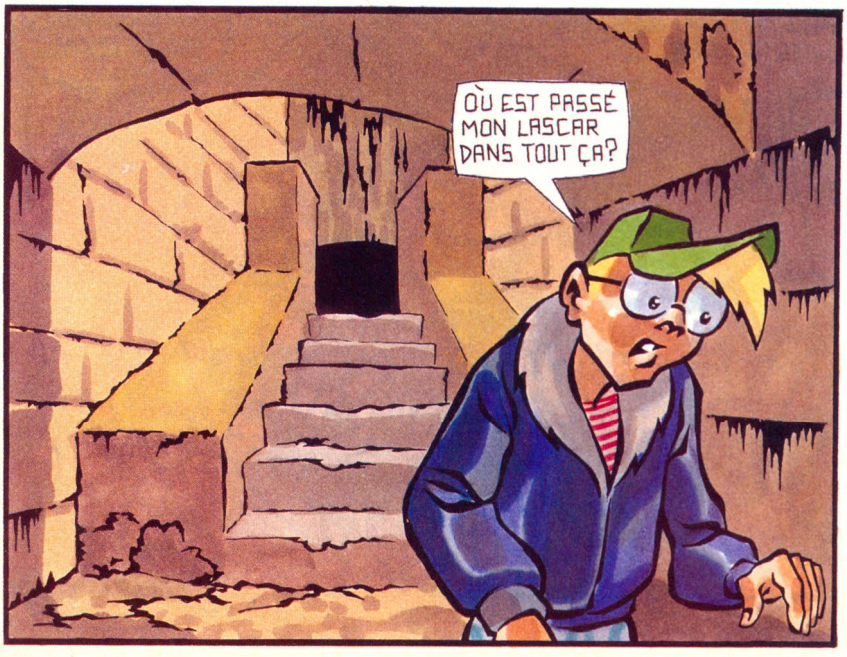
Présente
SUBA NINJA
SOUDAIN, SUPER SCUBA NINJA PÉNÈTRE UNE ÉPAVE POURAVE...
VRAIMENT POURAVE
SURVIENT ALORS L'OBSTACLE BANAL, UN DANGEREUX ANIMAL... QU'IL DÉBITE À L'ANTIQUE EN DEUX COUPS DE JOYSTICK.
PUIS, SURGISSANT DES ONDES, VIENT JAWS, LE REQUIN OSE QUI ROSE...
TU M'CAUSES ?!
J'OSE
MAIS LE JOYSTICK FRÉNÉTIQUE APPLIQUE SA TERRIBLE TACTIQUE
...LE REQUIN TOURNE MAL, SES PROJETS SONT PANÉS.
...J'SUIS PANÉ !
C'EST NORMAL, ANIMAL.
33

CE LOGICIEL A UN BUT, C'EST BIEN CONNU- QUAND LE NINJA A VAINCU, LA BELLE SIRÈNE LUI TEND SON NAGEOIRE
NAGEOIRE?
MAIS OUI BEAU BRUN QU'AVIEZ-VOUS CRU?
MAIS ENFIN ROSIE, NAGEOIRE ÇA NE RIME PAS AVEC VAINCU...
MÊME AU MASCULIN.
JE SUIS NAVRÉE, SAMOURAÏ MICRO...
...VRAIMENT NAVRÉE D'INTERROMPRE VOTRE PARTIE
HEIN? QUOI...
MAIS J'AIMERAIS AUTANT RÉCUPÉRER MON AQUARIUM.
COMMENT... UN AQUARIUM??
AH ÇA ALORS... J'EN SUIS SURPRIS J'ÉTAIS CONVAINCU QUE C'ÉTAIT LE DERNIER MONITEUR HIGH-TECH DE CHEZ AMSTRAMITENDO.
...AVEC ÉCRAN À CRISTAUX LIQUIDES..
C'EST ÇA... ET ENTIÈREMENT EN VERRE... POUR ASSURER LES RIMES...
ON AURA TOUT VU DANS CE JOURNAL...
Couchtip Frédéric Marque
34

BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS



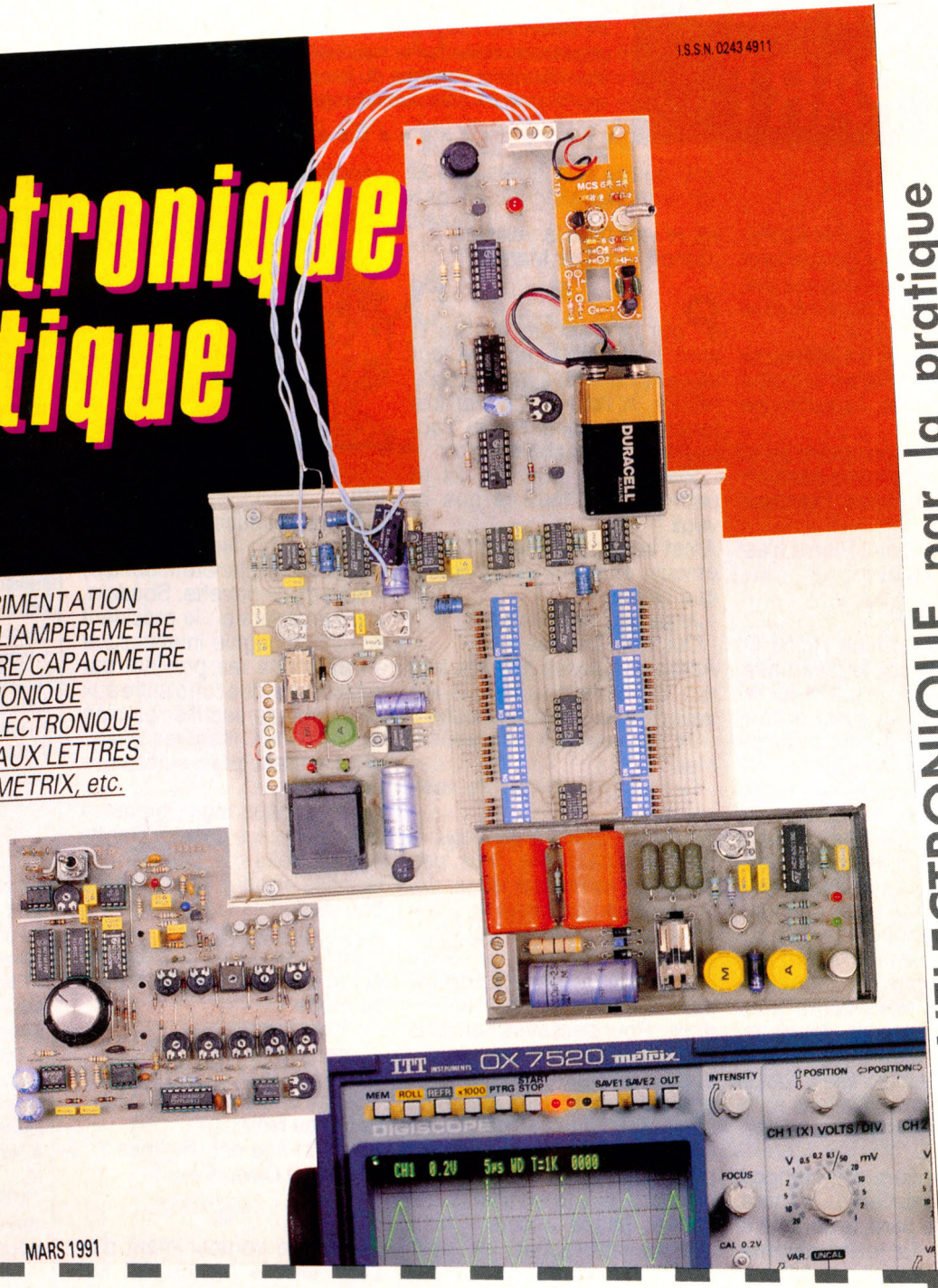


A suivre...

L'INITIATEUR!

I.S.S.N. 0243 4911

Electronique pratique



PUPITRE D'EXPERIMENTATION
VOLTMETRE/MILLIAMPEREMETRE
FREQUENCEMETRE/CAPACIMETRE
ALARME TELEPHONIQUE
DISJONCTEUR ELECTRONIQUE
ALARME BOITE AUX LETTRES
OSCILLOSCOPE METRIX, etc.

MARS 1991

BURG : 158 FL - SUISSE : 6,20 FS - ESPAGNE : 450 Ptas - CANADA : $ 4,25

L'ELECTRONIQUE par la pratique

Montages - Réalisations - Bancs d'essais - Mesure etc...

Offre valable réservée aux lecteurs de MICRO-NEWS jusqu'au 30 Avril 1991.

BON POUR RECEVOIR UN NUMERO GRATUIT

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CP⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ VILLE ..... AGE⌊_⌊_⌋ ans

OFFRE SPECIALE RESERVEE AUX LECTEURS de MICRO-NEWS !

9134

A RETOURNER A : S.A.P. Pascal DECLERCK - 70, rue Compans - 75940 PARIS Cedex 19

BLAGUES A PART

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à ***Micro News, Blagues à part, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*** *Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Une prostituée arrive au Paradis et y retrouve l'inspecteur Dumouchard, de la brigade des Mœurs, décédé un mois plus tôt.
Le flic, surpris de sa présence en un lieu réservé en principe aux âmes pures, l'apostrophe en ces termes :
- Toi ici ! Mais comment as-tu fait pour qu'on te laisse pénétrer dans le séjour des Bienheureux ?
- Ben tu sais, saint Pierre n'est pas inébranlable !

Un jeune homme reçoit en cadeau, pour son anniversaire, un magnifique vélo. On lui recommande naturellement l'achat d'un lubrifiant, en lui disant d'enduire les parties sensibles de sa machine par temps humide, voire pluvieux.
Il se rend ensuite chez sa fiancée pour dîner, le pot de lubrifiant en poche. Une fois parvenu à destination, il case son vélo près de la fenêtre afin de pouvoir le surveiller de l'intérieur...
Après le repas, la mère demande des volontaires pour laver assiettes et couverts. Comme personne ne se propose, elle clame : "Bien, tout le monde regarde *Dallas*, et le premier qui parle fera la vaisselle !"
La famille entière commence à regarder le feuilleton - la mère, la fiancée, le père, la sœur et le grand-père. Le jeune homme, ne pouvant retenir ses ardeurs plus longtemps, commence à s'envoyer sa promise devant tout le monde, sur le canapé. Et profitant de ce que personne ne peut rien dire, il nique la sœur dans le même mouvement...
Il regarde alors par la fenêtre, devant laquelle se trouve l'ancêtre, et s'aperçoit que la pluie menace : il sort illico son pot de lubrifiant. Le grand-père se lève brusquement et dit : "Bon, ça va, je vais faire la vaisselle !"
(Benoît Van Der Maren)

Pour la première fois au lit avec une femme, un type tout jeune encore rêve qu'il vient de mourir. A l'entrée du Paradis (encore !), saint Pierre l'accueille très aimablement :
- Bienvenue, mon fils, ici tu pourras faire tout ce que tu veux !
A cet instant, le chérubin frais émoulu entrevoit une magnifique blonde !
- Je peux ? demande-t-il...
- Oui, mon fils, vas-y !
Après une passe d'armes très rapide, voici qu'il remarque une belle rousse à la peau laiteuse...
- Je ne voudrais pas abuser mais...
- Tu es entièrement libre, mon enfant !
Et même topo, il se tape la rouquine carmélite, puis une brune et cette fois sans demander la permission. Une envie pressante de déféquer s'empare alors de lui. Saint Pierre, bien entendu, lui donne toute latitude sur l'action et l'endroit... Pour s'essuyer, il arrache une touffe d'herbe au hasard... et se réveille en entendant un grand cri enfler juste à côté de lui.
- Aaaah ! Que tu me prennes trois fois avec sauvagerie, d'accord ; que tu me chies sur le ventre, passe encore - mais que tu m'arraches les poils pubiens, alors là je ne suis pas d'accord !!!
(Tony Désannaux)

Dans l'espace infini, deux Blancs et un Noir font route vers la Terre (planète impériale) à bord d'une navette. Soudain, alarme générale : le président de la Compagnie interstellaire en personne les prévient par galactivision que l'un d'entre eux va de voir se sacrifier au bien commun, les réserves d'oxygène n'étant plus suffisantes pour trois...
Pour les départager, il posera une question à chacun d'entre eux, et celui qui fournira une réponse erronée devra faire le don de son existence.
Au premier Blanc :
- Où a-t-on lâché une bombe qui fit des dizaines de milliers de morts ?
- A Hiroshima !
Au deuxième :
- Quel était le type de la bombe ?
- C'était une bombe atomique !
Enfin, au Noir :
- Nom et âge des victimes ?...
(Bertrand Olivier)

Dans le compartiment d'un train, tout le monde fait des mots croisés - et de plus la même grille... On entend tout à

CRUCITOP

SOLUTION DU N°45

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	L	A	G	O	N	■	L	E
2	E	S	■	B	■	H	I	C
3	M	I	L	E	N	A	■	L
4	M	E	■	R	O	B	A	I
5	I	■	P	M	■	I	L	S
6	N	O	U	A	N	T	E	S
7	G	L	A	N	E	U	S	E
8	S	P	I	N	P	A	I	R

HORIZONTALEMENT

1. Manfred von Richtoffen en anglais (titre de jeu).
2. Sans mouvement.
3. Note de musique. Département français.
4. Met en scène un quatuor inséparable dans un monde merveilleux, dont un elfe nommé Questor (titre de jeu).
5. Prénom (le patronyme qui le suit ne doit pas être confondu avec celui de la veuve de Sakharov).
6. Oiseau grimpeur à gros bec.
7. Ville allemande martyrisée par les aviateurs alliés.
8. Obtenus. Marque de carburant.

VERTICALEMENT

1. Des *Angels* très particuliers s'y mettent en quatre (titre de jeu).
2. Pronom personnel. Fleuve français. Petit ruisseau.
3. Clamsées.
4. Si la famille de Marlon ouvrait un bar de luxe, il s'appellerait comme ça.
5. Devant et avec "home", signifie qu'un Anglais a les pieds au chaud et le nez dans son thé. Diminutif de Gertrud dans certaines régions de l'Allemagne.
6. Note de musique. Femelles d'un chien d'arrêt.
7. Une des deux grandes batailles du 14 octobre 1806 !
8. Peut-être le roi de la console...

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2							■	
3		■			■	■		
4								
5								
6		■						
7							■	
8				■				

coup une voix s'élever :
- Sept lettres, se finit par "ouille". Définition : se vide quand le coup est tiré .
Une voisine répond:
- Douille !
Et la petite voix d'un curé assis tout au fond susurre :
- Quelqu'un aurait-il une gomme ?

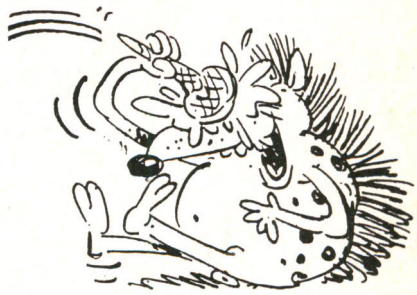
Au Congo, dans un bar, un type rentre et demande un whisky... Avant même qu'il ait le temps de boire son verre, un singe s'en empare et trempe son cul rouge et bourgeonnant dedans...

Il fait le tour de l'assistance, mais personne ne connaît l'insolent simien.
En désespoir de cause, il s'adresse au pianiste et lui demande :
- Vous connaissez le singe qui a trempé son cul dans mon verre ?
Et le Chopin du cru de lui répondre :
- Peut-être que si vous me siffliez l'air, je pourrai le jouer...

Pourquoi est-il si agréable d'être un homme politique ?
- Parce qu'on fait cocu tout le monde et qu'on l'est soi-même sans avoir vraiment besoin d'assister aux séances...

Un train du réseau ferroviaire suisse entre en gare de Lausanne. A l'avant du convoi, le chef de gare s'écrie :
- Ici, c'est Lausanne !
Et on entend à la queue des wagons une voix traînante répondre :
- Ici aussi...

Deux clodos sont en train de soulager quand l'un dit à l'autre,intrigué :
- C'est marrant, quand je pisse, je fais un bruit de raz de marée, et toi que dalle !
- Normal, Ducon : je suis en train de pisser sur toi, et j'veux pat'dire la cataracte...



LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n° 3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n° 1 (Samantha Fox + show X)
FESS n° 2 (Cicciolina)
FESS n° 3 (Asiatic Beauties)
FESS n° 4 (Charmes en gros plan)
FESS n° 5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n° 6 (Blue Show 1)
FESS n° 7 (Blue Show 2)
FESS n° 8 (Topless Girls)
FESS n° 9 (Samantha Fox)
FESS n° 10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n° 11 (Girls, girls, girls)

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO n° 1 (*Red Sector 2*, fonctionne avec *Red Sector* 1)
- MEGADEMO n° 2 (*Scoopex*)
- MEGADEMO n° 3 (*Rebels Coma*)
- MEGADEMO n° 4 (*Rebels Megablast*)
- MEGADEMO n° 5 (*Kefrens 2*, fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 6 (*Avenger*)
- MEGADEMO n° 7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO n° 8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO n° 9 (*Red Sector 1*)
- MEGADEMO n° 10 (*Mental Hang-Over*)

Bon de commande à retourner à Micro News, MEGADEMOS / LA COLLEC' , 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom : .....
Adresse : .....
.....
.....
.....
Tél. : .....

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**
Je certifie être majeur (pour la Collec' uniquement)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12
Total à payer	

SCREEN CHOCS

Ouvrez vos yeux sans visage, ces yeux qui décomposent la réalité pour mieux la recréer !

Un petit mois pour vous remettre au dessin, c'est peu. Aussi, nous vous laissons encore un peu de temps pour peaufiner vos œuvres qui n'en flasheront que davantage - nous en avons déjà les mirettes frétillantes...

En attendant, histoire de vous maintenir dans un état d'inspiration avancé - pour les plus doués - et au tréfonds d'une béatitude proche du coma éthylique pour les autres, voici un échantillon de ce qui se fait de mieux chez les pros.

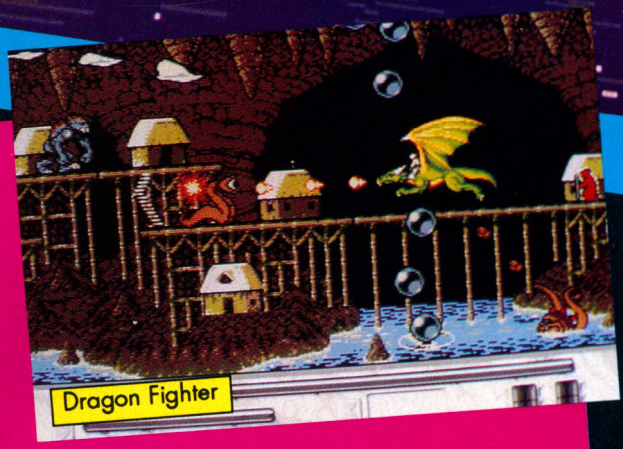
N'en oubliez pas pour autant de nous faire profiter de vos talents en nous envoyant vos plus belles réalisations sur une disquette (accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé et expliquant éventuellement la procédure de chargement des images - CLI, autoboot etc.), ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News, Screen Chocs, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.*

Ce mois-ci, la part du rêve avec une image extraite d'un jeu Neo-Geo - **Ninja Combat** - et dont l'auteur nous est malheureusement inconnu ; **Mark Scott** pour **F-15 Strike Eagle 2** de Microprose sur Amiga ; **Kellyn Beck** pour **Centurion - Defender of Rome** de Electronic Arts sur Amiga ; **Rosana Bignani** pour **Dragon Fighter**, d'Idea sur Amiga et une société - **Distinctive Software** - pour **Mario Andretti** d'Electronic Arts, sur PC.

Rincez-vous l'œil et le bon et gardez l'autre au frais pour le mois prochain...

F-15 Strike Eagle 2

Centurion

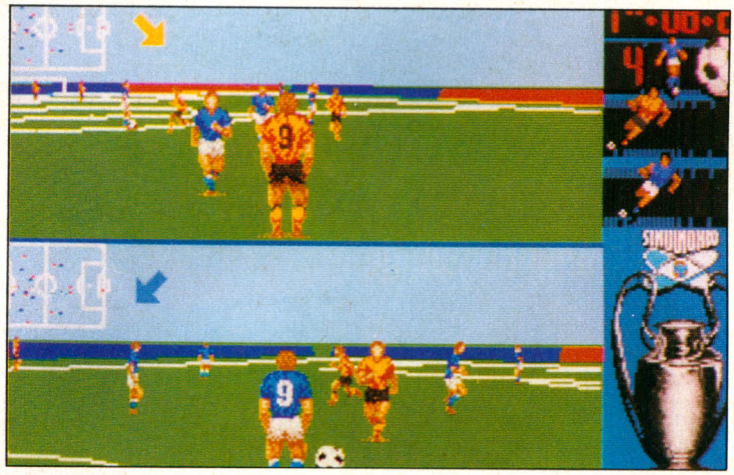


Dragon Fighter

Mario Andretti

inja Combat

AU CŒUR DU STADE

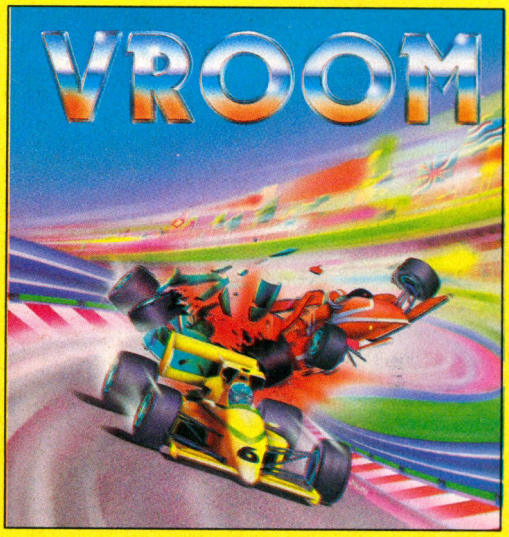


On peut dire que les éditeurs ont le chic pour suivre l'actualité. La société Simulmondo, par exemple, n'a pas hésité à attendre plusieurs mois avant de sortir son **I Play 3D Soccer**, juste histoire d'utiliser la fabuleuse promo de la Coupe des Champions. Non, je plaisante...

Si les faits parlent en faveur de ce qui est avancé plus haut, la réalité se révèle bien différente. La première fois que nous vous avions fait part de l'existence de ce jeu, nous ne disposions que d'une démo bien réalisée mais manifestement incomplète. Depuis, tout a largement évolué et la société a enfin trouvé un distributeur à sa mesure : Software Inspirations. Tout cela pour dire que le jeu est désormais disponible dans toutes les bonnes crémeries et que les amateurs du genre ne seront pas déçus...

PAS ENCORE MAIS PRESQUE...

Lankhor est sur le point d'aboutir à la conclusion de l'achèvement de la fin de **VROOM**, une course de **Formule 1** en 3-D qui se voudrait la meilleure du genre. L'accent mis sur la fluidité, le réalisme sonore, la vivacité de l'animation et surtout la jouabilité - pas toujours évidente chez certaines simulations au demeurant fort bien réalisées - laisse supposer un résultat spectaculaire.. Nous serons fixés prochainement et même très bientôt sur Atari ST et Amiga.



IN THE POND THE FISH !

Les microvores et les fidèles de Micro News se souviennent certainement de ce jeu carrément dément signé Electronic Arts, j'ai nommé : **James Pond Underwater Agent**. Consécration ultime, ce dernier sortira très bientôt sur Mega Drive. N'ayons pas peur des mots, il vaut à lui seul l'achat d'une console Sega...

Rédacteur en chef :
Georges Brize
Chefs de rubrique :
Sylvain Allain (consoles)
Jean-Claude Paulin (micros)
Ont collaboré à ce numéro :
Fabrice Bellet,
Bernard Jolivalt,
L'Archer Vert,
Claude Le Moullec
Frédéric Markus,
David Téné,
Jean-Yves Trétout,
Philippe Truchet,
Ho Utsumiya
Crédit photo :
Eric Micheletti et AFP
Directeur artistique :
Jean-Marc Gasnot
Chef de publicité :
Laurent Wiernik
Assistante de publicité :
Marie-Véronique Brunet
Publicité :
SAP,
70, rue Compans,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Promotion :
Mauricette Ehlinger
Marketing :
Jean-Louis Parbot
Abonnements :
Odette Lesauvage
P.A., renseignemements et réassort :
Franck Maillochon
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton
Tony Takoushi (GB),
Illustrations :
Hamid Boussouf,
Carali, Coucho,
Jaap, Alain Lambert,
Lerouge, Rasheed
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Photocop,
Atelier André Michel
Impression:
B.V. Roto
Dépôt légal :
2ème trimestre 1991
Numéro d'éditeur : 4
Commission paritaire : 70 043
Distribution :
S.A.E.M. Transport Presse
Directeur commercial :
J.-P. Reiter
Directeur des ventes :
Joël Petauton
Inspecteur des ventes :
Société PROMEVENTE,
M. Michel Iatca,
24-26, bd Poissonnière,
75009 Paris
Tél. : 45.23.25.60
Fax : 42.46.98.11
Edité par "Publications G. Ventillard", S.A. au capital de 350 880 F,
2 à 12, rue de Bellevue,
75019 Paris
Tél. : 42.00.33.05
Télécopie/Fax :
42.41.89.40
P.-D.G.,
Directeur de la publication :
Jean-Pierre Ventillard
Copyright MICRO NEWS, Paris 1991

OJD DIFFUSION PUBLICITE 1989

Les flammes brillent de tous leurs éclats – Une nouvelle ère est en train de naître

Midwinter II. Flames of Freedom sera disponible au cours du printemps 1991 pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC

RAINBIRD

LES MAITRES EN L'ART DE LA STRATÉGIE

MicroProse. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD

C'EST SAUVAGE

MEGASTAR joystick

94% JOYSTICK
"Des réussites comme TOKI, il y en peu. Il y a tout ce qu'il faut. Les graphismes sont très jolis, les décors sont variés, et les scrollings ne se contentent pas d'être fluides, ils sont en plus différentiels."

94% GENERATION 4 "Le résultat final est tout à fait exceptionnel... Un modèle du genre!"

TILT - 18/20
"De l'action dans un univers exotique et plein de surprises"

TOP DU MOIS - MICRONEWS

HITS

AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA

ocean

SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00